

Cadeau
Le poster géant
Weapon Lord

le mag des **consoles**

Joyypad

N° 45 • 32 FRANCS

SEPTEMBRE 1995

2 MAG
Joypad et Joypad
International
EN 1

Inédit!

Dragon Ball Z
Playstation

**Les personnages
cachés du jeu**

E.A. SPORTS
dévoile ses dernières
simulations

Il revient !
Donkey Kong sur Game Boy

PREVIEWS

Killer Instinct (Super Nintendo)

Doom (Super Nintendo)

JourneyMan Project (Saturn)

Destruction Derby (PlayStation)

Wipe Out (PlayStation) ...

TOUS LES HITS DE FIN D'ANNÉE





KILLER INSTINCT

MAINTENANT, ON NE JOUE PLUS.

**LE 4 OCTOBRE,
VOUS ALLEZ TOMBER
SUR UN OS.**

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Ambiance ! Ambiance !

Le 29 septembre. Retenez donc bien cette date et, espérons-le, fers date dans l'histoire du jeu vidéo. C'est en effet à cette date que la PlayStation de Sony débarquera en France. Vous pourrez alors la trouver un peu partout, aussi bien en magasin spécialisé qu'en supermarché. Sony semble en effet s'être donné les moyens de réussir son coup. Un coup à plusieurs millions de francs. Pour ce qui est du prix de la machine, rien de précis n'a été annoncé jusqu'ici. On sait seulement que la console ne dépassera pas les 2500 francs... sans jeu. Côté softs, les previews ne manquent pas ce mois-ci et pour cause, la fin d'année approche ! Dès le mois d'octobre, attendez-vous à un déluge de tests et une avalanche de previews. Le Super Nintendo semble plus en forme que jamais avec des jeux comme Killer Instinct, Doom, DKC 2, la Saturn commence à prendre son envol avec Virtua Fighter et la PlayStation devrait aussi en étonner plus d'un grâce aux produits de Psychosis (Wipe Out, Destruction Derby...). En attendant, éclatez-vous en regardant ces images fantastiques de jeux que nous sommes allés vous chercher aux quatre coins du monde.

T.S.R.



som

J O Y P A D 4 5 S E P T

6

LA REVUE DE PRESSE

Une mini revue de presse pour ceux qui veulent en savoir plus, toujours plus, et encore plus.

8

LE COURRIER DE NOS AMIS LES LECTEURS

Des questions, puis des réponses, des questions puis des réponses, des questions puis des réponses...

12

DOSSIER : E.A. SPORTS ET SES DERNIERS TITRES

Notre fin limier Seb est parti au Canada rencontrer la joyeuse équipe d'E.A. Sports. Premières infos, premières photos après trois jours de reportage.

18

LES NEWS EUROPÉENNES

Loin du prolifique et turbulent Japon, l'Europe et ses mystères. Ici on parle de news (prononcez "nlouzes") et l'on en apprend de belles sur la PlayStation.

28

LES PREMIERS CHAMPIONNATS DE FRANCE DE FIFA '95

La première véritable compétition de jeu vidéo en France. Participez-vous à la suivante ?

32

LES PREVIEWS

D'après Madame Irma, il s'agit là des sorties imminentes. Accrochez-vous, Psychosis et les autres mettent le turbo !

56

LE ZAPPING DES TESTS

Un rapide tour d'horizon des jeux de dernière minute ou de dernière catégorie.

82

DOSSIER : LES CONSOLES À L'HEURE DU LINK

Le jeu en réseau fait son entrée dans le monde des consoles. L'ère du multijoueurs s'ouvre à vous.

88

LE NOUVEAU DOCPAD EST ARRIVÉ

Comment briller simplement en société ? Facile, lisez Docpad, le retour, et apprenez à vos amis ce qu'est un polygone, des textures, du Flat Shading...

94

ANIM'PAAD

Fidèle au poste tel le phare dans la tourmente, Anim'Paad vous informe des derniers événements dans le monde de l'animation. Ne manquez pas la suite des péripéties Dragon Ball Z !

102

DOSSIER : LA SAGA GUNDAM

Le jeu vient à peine de paraître sur PlayStation, et personne ou presque ne connaît vraiment Gundam. Voici tout ce qu'il faut savoir sur l'une des plus mythiques séries japonaises.

106

CINEMA

Batman se confie à Joypad, Judge Dredd se dévoile et l'USS Alabama s'enfoncé sous l'eau. Drôles d'histoires...

Bientôt et pour la première fois
avec **Doom**,
découvre les meilleurs effets 3D
sur **Super Nintendo**
grâce au coprocesseur **Super FX2**.



ASTUCES & CONCOURS
36 68 • 33 68



SUPER NINTENDO

© 1993 id Software, Inc. All rights reserved. "id Software" logo, "Doom" and other elements depicted are the property of id Software, Inc. Distributed under license from Williams Entertainment Inc. Williams is a trademark of Williams Entertainment Inc.

Doom sur Super Nintendo.

Le premier jeu où t'as plus
besoin de PC pour
cartonner en 3D.



ASTUCES & CONCOURS
36-68 • 33-68

ocean

© 1992 of id Software, Inc. All Rights Reserved. All characters, images, names and trademarks are the property of their respective owners. Doom is a trademark of id Software, Inc. Williams is a trademark of Williams Entertainment, Inc. Williams is a trademark of Williams Entertainment, Inc.

Sculptured
by

CREATED BY
id

Williams 
Williams Entertainment Inc.

SUPER NINTENDO

Le tableau de concordance de l'été.

Gâce à ce subtil raisonnement, vous comprendrez enfin que la période estivale n'est rien d'autre qu'une sombre esroquerie visant à rendre les êtres plus malheureux encore. Dans le cas où vous trahiriez ce raisonnement non fondé, je lance un concours de raisonnements sur l'été. Envoyez tout cela à :

Joypad, Analyse d'un été, 10, Rue Thierry-le-Luron, 92592 Lavallois Perret Cedex.
Les meilleurs seront publiés ici-même.

Vous êtes parti seul(e) ?

Oui
Non

I Oui
Trouvé compagnie ?

Oui A
Non B
Zéro C

2 Non
Trouvage ?

Oui D
Non E
Plein F

A Vous êtes heureux(se) et tout ?

Oui G
Non H

B Revenu seul(e) ?

Oui C
Non A

C Pas de chance, vieux, les vacances ont donc pourri votre vie. Vous avez perdu plus que gagné.

D C'est mieux qu'avant ?

Oui G
Non C

E C'est bien, il (elle) est toujours là au retour ?

Oui M
Non C

F Super, il (elle) vous quitte ?

Oui B
Non M

G Génial, mais vous êtes l'or. Vous démissionnez ?

Oui N
Non O

H La comédie à assez duré.

Oui E
Non P

M Êtes-vous sûr de lui (elle) ?

Oui Q
Non C

N Vous perdez tous vos amis, votre emploi, bref tout. Bonnes vacances, mais votre vie est foutue.

O Avec ça, il (elle) va pas attendre très longtemps. Perte de temps et d'argent.

P Toute votre vie ne sera qu'une sombre fumisterie. Vous êtes condamné à vivre dans un perpétuel vaudeville.

Q Vous êtes heureux, mais ce bonheur ne saurait durer car il attire la jalousie et la compromette de vos proches. Vous êtes la cible de petites attaques mesquines jusqu'à la fin de vos jours.

Le courrier

Passons aux questions

— Ai-je raison d'acheter la PlayStation au lieu de la Saturn ? Ma foi, c'est à toi de voir. Si tu préfères une PlayStation, achète une PlayStation. Si tu préfères une Saturn, achète une Saturn. Je comprends que tu aies certes besoin d'un conseil, mais le mien ne te sera d'aucune utilité car il sera fondé sur mes goûts et jugements. Moi je préfère la Saturn, car les jeux y sont peut-être plus laids que sur PlayStation, mais on ne les fait pas en une après-midi. Cernes, Blue Seed est moins joli qu'Arc The Lad. Cependant, je ne l'ai pas fini en 7 h 30, record absolu de mauvaise durée de vie d'un soi-disant "RPG". Philosoma, c'est super-beau, mais paraît, claqué en 1 h 30 en mode "hard", Jumping Flash, une après-midi. Gunners Heaven, 3 h 30, et j'en ai d'autres. Mais attention, je ne te dégoûte pas de la PlayStation, je te donne juste mon opinion. Je vais maintenant te faire un exercice de style, et défendre la PlayStation face à la Saturn, car finalement vous avez été assez nombreux à écrire pour vous plaindre du comparatif Saturn-PlayStation pas assez "mordant" selon vous. Donc voilà, sur Saturn les jeux sont laids (Virus Fighter) voire pas fins (Daytona Usa). En plus, ils n'en valent que la moitié, l'autre étant à acheter quelques mois après (ClockWork Knights). Sans carte spécialisée, la vidéo Saturn est à jeter, ou pas en plein écran. Honne !

Donc voilà, j'ai fini ! A mon sens, la Saturn est super-jouable, et la PlayStation super-impressionnante. À toi de voir maintenant si tu es un "beau joueur" ou un "bon joueur".

Quel est le meilleur jeu de combat sur PlayStation ? Il y en a tellement peu, que cela va être très rapide : en combat "réaliste" c'est Tekken, en combat "fantasiste" c'est Tekken, et en combat 2D sprites c'est Dragon Ball Z Ultimate 22.

J'ai remarqué que depuis un certain temps la matière du papier du mag avait changé. Ajie raison ! Tu as complètement, totalement et parfaitement raison. Oui, la paperie a changé. Il n'est plus le même. Ce n'est plus "Old Paper On Ice" quand tu fais glisser ton doigt dessus. Par contre, tu peux lire dans la pénombre. Fais le compte des gains et pertes, et vois que pour 30 F tu paieras avoir gratis, mais qu'en contrepartie tu dépenses 22 F de plus pour l'électricité, ce qui te permettrait de lire ce journal. Donc prenons notre nouvelle formule : pour 32 F, tu lis dans la pénombre, et pour 20 F tu vas à la pantofole, ce qui revient à la précédente formule de 32+20 F.

Liu Kang

Salut Greg, c'est la première fois que je t'écris. Il paraît que cela fait toujours mal la première fois, est-ce vrai ?

1) Je voudrais savoir si je dois revendre ma PlayStation japonaise pour acheter l'euro-péenne ? Ma foi, voilà un problème épineux ! Sur Saturn, la polémique ne se pose pas, car un adaptateur est d'ores et déjà disponible. Malheureusement, pour ce qui est de la PlayStation, nous ne savons toujours pas si un jour il sera possible de contraindre la non-compatibilité des divers formats.

2) J'ai entendu dire qu'il y avait une modification à faire pour que tous les jeux fonctionnent sur la PlayStation japonaise. Oui, poser un switch permettant de changer la fréquence de la console, mais nous ne savons pas encore si ce sera réalisable.

3) Est-ce que la PlayStation française fonctionne en 50 Hz ou en 60 Hz et en plein écran ? Voici un point bien embêtant car en fait, je n'en sais rien, je ne l'ai pas encore vue. Le 50 Hz est obligatoire pour être aux normes françaises. Quant au plein écran, de source Sony, il ne faut pas y croire. Toutefois, les bandes noires devraient être plus étroites que celles qui sont sur Saturn.

Joël

Salut Greg !

1) Je viens de me payer une PlayStation japonaise, et tout à coup une crainte s'empare de

moi : sera-t-il encore possible, avec la sortie de la PlayStation française, de trouver des jeux japonais en import ? Ma foi non, puisqu'il te suffit de regarder le marché de la Super Famicom en France. Il n'existe pas un magasin où tu ne trouves pas de cartouches étrangères, donc je ne vois pas le problème pour moi. Ce sera différent avec la PlayStation, bon ! 2) Tekken en arcade est-il aussi buggé que sur PlayStation ? Oui et non. Disons que les petits peus graphiques ne sont pas là, mais que quelques récurrences de bugs sont tout de même présentes.

Olivier le Fada

Salut à toi ! Greg, cela fait déjà quatre ans et plus que je suis un fidèle lecteur de Joypad, que je trouve hyper génial et plein d'idées nouvelles telles que Joypad International, la Joybank et bien d'autres.

J'en profite donc pour te poser ces diverses questions en espérant avoir le privilège d'être publié.

Je voudrais savoir si sur la Saturn, on pourra sauvegarder les futures jeux de rôles sans la Ram Cartridge mais par l'intermédiaire de la mémoire de la console ? Est-il prévu un adaptateur universel faisant également fonction de Memory Card ? Car avec l'adaptateur "CDX", on ne peut se servir des deux ? A moins que tu n'aies une meilleure solution à me proposer. Ce problème épineux est très certainement celui qui intéresse le plus les possesseurs de Saturn, quelle que soit leur origine. Sauvegarder sur la mémoire de la console est très fiable, mais pas toujours fiablement. Prenons un jeu comme "Romance Of 3 Kingdoms IV". La taille d'une sauvegarde est supérieure à celle que peut contenir une Saturn. La cartouche mémoire est donc indispensable. Mais ce genre de jeux à sauvegarder "énormes" est rare. Le second problème est la volonté maladroite de ne jamais vouloir effacer ses sauvegardes. Au bout d'un moment, cela sature donc inexorablement. Ce que je conseille à tous, c'est donc de vous payer une Ram-Cartridge, et de systématiquement vivre la mémoire de la Saturn dans cette dernière, et ce avant chaque partie d'un nouveau RPG, susceptible de considérablement bouffer la substantielle mémoire.

Poules Frad

Salut Joypad ! Il y a deux mois encore, j'étais un anti-Greg, parce que je trouvais qu'il était trop pourri avec ceux qui lui envoyaient des lettres avec des questions cool. J'achète Joy tous les mois car il est vraiment super.

Le mois de juin arrive, je cours acheter mon Super Book et je l'ouvre à la rubrique courrier. J'entame la cas n° 2 et je commence à m'énervier (non pas sur toi, Greg) mais sur le paramètre bicolore qui pense que tout le monde est de son avis. Je suis contre tout ce qu'il a dit. Il n'aime pas Joypad International ou DBZ PlayStation, mais moi j'adore et je ne suis pas le seul. Greg a été un as, il lui a répondu de manière calme, et il s'en prend plein la poire (mais non pas Greg). À part cela, votre mag est génial et j'en profite pour saluer l'équipe, et au fait Greg tu remontes dans mon estime. FIN.

Je te jure que je ne connais pas ce type, et que je ne t'ai jamais payé.

Dieu

Salut tout le monde, ça fait deux ans que je suis abonné à votre mag, et il est vraiment super. Et Joypad International, quelle splendeur idéale... J'aurais une question : est-ce que vous comptez donner la solution de "Secret Of Mana", car je le termine mais je ne trouve pas les sphères d'armes. Bye, et longue vie à Joypad. Non, nous ne comptons pas en sortir la solution, car Nintendo fournit un guide à cet effet lorsque tu achètes le jeu. Merci pour cette carte postale de San Diego !

Dee-Jay

Doom bientôt sur Super Nintendo.
Dégaîne le **premier**
parce qu'il n'y en aura pas
pour tout le monde.



ASTUCES & CONCOURS
36 68 • 33 68

ocean

Sculptured
SOFTWARE INC.

CREATED BY
id
SOFTWARE

Williams **W**
Williams Entertainment Inc.

SUPER NINTENDO

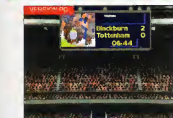
E.A. Sports, une po

Si l'on jette un rapide coup d'œil du côté des simulations sportives qui ont marqué notre histoire, on s'aperçoit vite qu'un éditeur revient de façon quasi systématique. On parle de hockey sur glace ? NHL bien sûr ! De football ? La simulation de foot ne se pense pas sans FIFA. De golf ? Et le PGA alors ? Vous voulez du basket-ball ? Les simulations ne se comptent plus, et les récents NBA Live viennent apporter une touche finale. Depuis maintenant plusieurs années, E.A. Sports se maintient à la tête des créateurs des simulations sportives. Souvent copiés, jamais égalés, les talentueux programmeurs de cette équipe basée au Canada ne cessent de nous surprendre. Alors, afin de rendre hommage à ces équipes de choc grâce auxquelles nous passons tant et tant de bons moments, nous sommes allés au pays des caribous et des feuilles d'érable afin de jeter un œil sur les dernières productions en date. Un reportage sportif qui prouve qu'une fois encore, E.A. Sports maîtrise les simulations sportives plus que n'importe qui.



ssion, la simulation





Elle est fraîche mon info !

Microtronix, l'été s'est joint à l'été de Robert, un dessin animé entièrement réalisé en images de synthèse offertes aux Studios depuis quelques temps, et qui devrait débiter en France dans les mois qui viennent (juin-juillet 95). On peut donc voir le petit roi Salim et Pacha dans l'année prochaine. On se repaie bien maintenant !

Elle est re-fraîche mon info !

Mais le jeu des jeux de l'été, au golf et de basket, du week-end des sports sur nos machines. Des simulations de courses en sacre, du basket japonais. On voit l'impact d'Alvin et les Nouveaux, l'impact du Club, l'impact du Super Basketball et l'impact de la nouvelle édition de PlayStation.



FIFA SOCCER '96

PREVIEW MEGADRIVE, SEGA 32X, SEGA SATURN, SUPER NINTENDO, ET SONY PLAYSTATION

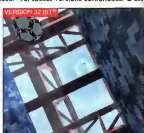
SORTIE NOVEMBRE 95

Ouvrons avec le jeu le plus complet des nouveautés en préparation chez EA Sports, et l'un des titres les plus chauds de cette fin d'année, toutes catégories confondues. Vous connaissez sûrement déjà la série FIFA Soccer : à moins de vraiment détester le foot, il est peu probable que vous n'ayez jamais entendu parler. La série est d'une qualité exceptionnelle, et la dernière version FIFA Soccer 95 compte de très nombreux fans un peu partout sur la planète (et particulièrement dans les couloirs de Joypad).

Les jeux de sports, quand ils permettent de jouer à plusieurs simultanément, et c'est le cas de la série FIFA Soccer, valent vraiment le détour : rien ne vaut un jeu où vous pouvez mettre la patte à des joueurs de chair et d'os. De nos jours, il est de plus en plus compliqué de développer des jeux vidéo. Les jeux demandent de plus en plus de travail, on ne peut plus se contenter de trois niveaux avec une poignée de sprites. Il est loin le temps où deux ou trois coyotes dans un coin de bureau ou au fond d'une cave pouvaient réaliser un jeu à eux seuls. Pas loin d'une centaine de personnes ont bossé sur le développement de FIFA Soccer '96, toutes versions confondues. C'est

justement ce dernier élément qui donne le plus de mal de tête aux éditeurs : il y a de plus en plus de machines sur le marché, l'arrivée de plusieurs nouvelles bécasses en même temps a de quoi rendre cinglé le plus expérimenté des designers.

Pour faire face aux problèmes posés par le développement d'un même jeu sur plusieurs standards à la fois, et pour éviter d'avoir des équipes gigantesques à gérer, EA Sports a décidé de prendre une nouvelle direction dans la réalisation de ses jeux. Les graphismes et les animations des joueurs de foot de FIFA Soccer '96, les petites bonhommes en short qui vont courir sur vos écrans, ont été déve-





luppés sur des bécasses Silicon Graphics. Toutes les versions du jeu, que ce soit sur Megadrive, Saturn, 32X, PlayStation ou Super Nintendo utilisent les mêmes animations créées en 3D (voir encadré). Chaque jeu profite de la puissance des Silicon Graphics en matière de 3D, et cela évite de multiplier les équipes de graphistes pour chaque machine.

Accessoirement, le résultat est fabuleux. Accessoirement, sur les machines 16 bits le jeu ne tranche pas totalement avec les versions précédentes, reprenant les mêmes bases mais chaque élément ayant été repris et amélioré. Plus de mouvements spectaculaires ont été intégrés dans le jeu, faisant de FIFA Soccer '96 la plus réaliste des simulations de foot. Plongez-vous dans les gardiens, coups de tronche des avant-centre, ailes de pigeon, et diverses feintes sont au programme. Le tout restant étonnamment simple à exécuter avec les joysticks.

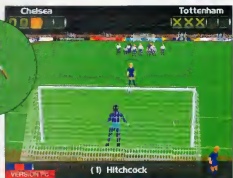
L'intelligence artificielle de FIFA Soccer '96 va elle aussi plus loin que dans les versions précédentes. Première amélioration : beaucoup plus d'action devant les filets. Dans FIFA 95, la majeure partie d'un match se déroulait en milieu de terrain, pas très spectaculaire. Autre gros changement : la façon de jouer des différentes équipes correspond à la réalité. Ah, ah, alors ça fait fort. Comprenez que l'équipe du Brésil, dans FIFA Soccer '96, ira faire son guignol à l'avant le plus possible, tandis que l'Allemagne aura plutôt tendance à bétonner à l'arrière pour attendre la contre-attaque. Et combien y en a-t-il, des équipes, dans FIFA 96 ? Plus de 300, de tous les pays, toutes correspondant parfaitement à la réalité. Ces équipes, vous les ferez se rentrer dedans dans toutes les compétitions possibles et imaginables, championnats internationaux, ligues nationales diverses.

Mais ce sont les versions 32 bits de FIFA Soccer '96 qui impressionnent le plus, comme vous pouvez vous en douter. Sur PlayStation et Saturn, le jeu ne se contente pas d'une seule vue. Le stade, les joueurs, tout n'est qu'un vaste terrain virtuel qui peut être affiché sous n'importe quel angle, avec n'importe quel niveau de zoom (sur 32X, FIFA 96 est entre les versions 16 bits et les versions 32 bits : plus de vues que sur 16 bits, mais pas entièrement libres comme sur PlayStation ou Saturn). La machine choisit elle-même la caméra et la vue à afficher pour servir au mieux l'action en cours. Vous pouvez également forcer une vue que vous appréciez particulièrement. Ces deux dernières versions sont également beaucoup plus riches au niveau sonore, avec des chants de foule à la qualité CD, sans compter l'étonnant système de commentateur sportif intégré. Tout au long de vos parties, un journaliste sportif va joyeusement vous saouler de ses commentaires. Chaque nom de joueur a été enregistré avec quatre intonations différentes, toutes les phrases types sont présentes, et le programme est capable de mélanger le tout pour créer des commentaires cohérents. Étonnant. Pour la version anglaise, EA a fait appel aux services d'un commentateur célèbre en Angleterre. Il n'est pas impossible qu'il en soit de même pour la version française. Thierry et Jean-Michel sur vos consoles ? Brrrrr...

Pour finir, n'oubliez pas que FIFA Soccer '96 peut être joué à plusieurs simultanément, deux joueurs sur PlayStation, six sur Saturn et quatre sur les autres versions.

Les footballeurs s'injectent de la Silicon (Graphics)

Les sprites que vous verrez courir en tous sens sur les écrans de vos consoles ont été entièrement modélisés en 3D sur Silicon Graphics. Pour les créer, les graphistes se sont inspirés des mouvements de vrais footballeurs qu'ils ont filmés sous toutes les coutures, dans toutes les positions.





Comment ça, elle est pas fraîche mon info ?

Il est quasiment impossible de savoir à l'heure actuelle où se situe le développement du Super Crochet du monde de cartes Champs-Élysées, mais pour l'instant, l'annonce officielle de la zone industrielle de Courbe-les-Potiers (93), nous informe que les programmeurs canadiens de nos premiers avec les personnages de carton de 3D l'ont vu et la traduction des images... à l'heure à venir.



NBA LIVE '96

SUPER NINTENDO
PRÉVU ÉGALEMENT SUR SATURN,
PLAYSTATION ET MEGADRIVE

SORTIE DÉCEMBRE 95

Une suite suite pour une autre licence qui a déjà rencontré un gros succès précédemment : le basket de NBA Live. Nous n'avons vu que les toutes premières étapes du développement du jeu. Globalement, NBA Live '96 utilise les mêmes techniques que FIFA Soccer '96, ce que les programmeurs canadiens d'EA Sports appellent le Virtual Stadium. Tous les graphismes sont créés en 3D sur des bases Silicon Graphics, puis intégrés dans le jeu. Pour les versions PlayStation et Saturn, le jeu lui-même est un vaste objet 3D : le gymnase, le sol, les spectateurs, tout peut être affiché sous n'importe quel angle.

De très nombreux éléments ont été améliorés par rapport aux versions précédentes. Plus d'animations à faire exécuter à vos joueurs, plus de flexibilité au niveau de la gestion de votre équipe, une intelligence artificielle qui donnera plus de fil à retordre, et bien sûr toutes les données officielles sur les joueurs et les matches de la saison 95-96. Pour l'instant, nous ne pouvons malheureusement vous montrer que la version Super Nintendo.

Une équipe de battants

Trois jours de reportage au Canada au milieu d'une équipe pour le moins dynamique. Au cours de ces trois jours, nous avons eu droit à des conférences nous expliquant le pourquoi et le comment de chaque jeu. Si vous voulez du détail sur ces nouveaux produits, ne manquez pas les prochains numéros. Nous vous dirons tout.



KRAZY IVAN ★

Ivan le ouf !

Dieu/enne, Pygnosis est en forme en temps ! Non content de nous offrir les jeux européens les plus beaux du moment (cf. previews dans ce numéro), voici donc l'un de ses nouveaux titres phares sur les 14 que compte lancer en octobre prochain sur cette console cette année ! Krazy Ivan n'est pas, comme son nom pourrait le laisser penser, un simulateur de simulateur russe, mais bel et bien un miltich-like versé en échelle humaine. Dans la jeu d'un robot, votre lui est de détruire les ennemis qui se jettent violemment sur vous pour (on ne sait quelle raison). En l'air dans un monde virtuel en 3D, votre vision est, comme dans la vie, à 360°. Un héros dans les airs, un chat au sol, il faut réagir vite, avoir des réflexes. Il se peut pour survivre dans ce milieu hostile qu de mini-missions vous attendent. Un titre à suivre de très près.



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : PSYGNOSIS
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE 1995



PLAY

La rentrée

THEME PARK T'aime ?

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : BULLFROG

⊙ C'est officiel : l'un des jeux les plus célèbres du monde, Theme Park, va bientôt voir le jour sur la console 32 bits de Sony. On nous l'annonce même pour le mois d'octobre de cette année. Inutile de vous dire que ce type de programme peut parfaitement exploiter les possibilités d'une machine telle que celle-ci. Admirez donc les photos sur lesquelles vous verrez que les graphismes (non encore finalisés) sont bounrés de couleurs comme vous pouvez le voir, et que la 3D fait très "cartoon". Dans cette simulation de parc à thème dans laquelle vous dirigerez tout de A à Z, du placement des buvettes à la fabrication des nouvelles attractions, en passant par le contrôle de la qualité des aliments ingurgités par vos clients, rien n'est laissé au hasard ! Si vous vous sentez l'âme d'un businessman, patience...



STATION

le 29 septembre

LONE SOLDIER

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : TELSTAR ELECTRONIC STUDIO

⚠ Attention, ce jeu risque bien de révolutionner le genre sur PlayStation ! Malgré ce qu'en pense TSR, et au vu des premières photos que l'on a reçues, ça semble pourtant bien sympathique. Admirez plutôt le topo : vous êtes dans le peau d'un G.I. pure souche, genre Rambo, et devez à travers différentes missions pulvériser tout ce qui se trouve sur votre chemin. Vu de dos, vous disposez de nombreuses armes spéciales (grenades, bazookas, mitrailleuse, etc.) qui vous permettent de progresser dans la jungle, au Moyen-Orient ou même face à des extraterrestres ! Les ennemis sont représentés, tout comme le personnage, sous forme de polygones, et sont présents, vous l'imaginez bien, en grand nombre : chiens dressés pour tuer, commandos, chars d'assaut, boss redoutables, bref vive l'armée ! Il y a même par moment des troncés d'arbre à pousser pour passer certains ravins ! franchement, on a hâte de le voir celui-là ! Pas vous ?



ACTUA SOCCER Le 2^{ème} jeu de foot sur PSX



ÉDITEUR :
GREMLIN INTERACTIVE

⚡ Voici donc de nouveau un titre qui ravira les ménages les plus ivres ainsi que les footballeurs en chambre (genre équipe de France qui fait match de nuit contre la Pologne...). Actua Soccer, qui ouvre une série de jeux de sport baptisée par Gremlin "Actua Sports Series", semble être très prometteur. Même si les photos ici présentées sont tirées des versions PC, on ne peut que penser à une version PlayStation meilleure graphiquement parlant. Inutile de vous dire que toutes les équipes internationales y sont, ainsi que tous les détails techniques liés au football, etc. Le jeu est annoncé sur PlayStation pour le mois d'octobre prochain. D'ici là, mangez des chips.

ACTUA GOLF Actua folie's continue !

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE

⚡ Après la présentation du prochain jeu de football sur cette console (cf. news dans ces colonnes), il fallait bien qu'un jeu de golf voie également le jour. C'est la coutume sur n'importe quelle console de jeux, à quelques rares exceptions près. C'est donc chose faite avec Actua Golf qui vous emmène tout droit dans un environnement en 3D, et qui vous laisse une totale liberté de mouvement. Ajoutez à cela des tas de caméras prenant l'action à travers différents angles, jusqu'à trois fenêtres simultanément à l'écran pour étudier convenablement le terrain, des tournois pro ou amateurs, et vous aurez certainement ce qui se fait de mieux dans le domaine, aussi bien graphiquement qu'au niveau de la simulation. Le jeu est aussi prévu pour courant octobre de cette année. À bon lecteur...



...ERRATUM... Légende of Illusion

Certaines erreurs nous ont été signalées, mais nous ne parlerons pas de ça, que de correction. Si vous êtes un joueur expérimenté — et vous l'êtes sûrement — vous savez assez bien que dans notre dernier numéro, quelques choses ne l'ont pas été. En fait, en haut à gauche de la double page, on pouvait lire que la machine sur laquelle "travaillait" ce jeu était le Mega-CD. En fait, il s'agit d'un jeu sur Mega-CD, mais on ne peut pas le jouer sur Mega-CD, mais uniquement sur Super Nintendo.



THE NEW ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

MACHINE : MEGA-CD
EDITEUR : SEGA

Après une version Megadrive assez gentille restée dans le dernier numéro de pad, Sega récidive sur Mega-CD. On aurait pu penser à une version rallongée avec les mêmes stades entrecoupés de séquences animées et des nouvelles phases 3D par exemple. Eh bien, on a les séquences animées (superbes d'ailleurs) et des phases 3D de courses de voitures... Sega a simplement oublié de garder les phases plates-formes du jeu sur cartouches. Alors voilà, on se retrouve avec une simulation de batmobile en 3D. Vous conduisez dans plusieurs endroits de Gotham et ralentissez en salissant entre les voitures et camions banalisés, les arbres (en plein milieu des routes, bizarre !) et les ennemis. C'est beau, fluide et amusant... pendant dix minutes !



FOREMAN FOR REAL

MACHINE : SUPER NINTENDO
 COULEUR : ACCLAIM

❖ Le mois dernier, nous avions passé une photo de en jeu sur Game Boy d'ins ces mêmes news, bien que nous l'annoncions également sur le 16 bits de Nintendo. Pour ceux que cela avait frustré, voici donc une photo de ce qui devrait être la version sur Foreman For Real met en poids lourds, et qu'il doit se que les autres. Voilà, vous pouvez fermer.



✱ TELEX ✱ TELEX ✱ TELEX ✱ TELE ✱

L'été sera Mortal.

Un petite date Ciné pour tous les fans de "Mortal Kombat", le film. Celui-ci sortira sur tous les écrans de France et de Navarre le 27 juillet prochain. Voilà, vous êtes prévenus.

DBZ 42 : LA FIN !

La mondialement célèbre série Dragon Ball s'achève dans cet ultime tome 42 en japonais, qui marque la fin d'une épopée de près de 8000 pages étalée sur une dizaine d'années. Voilà une légende qui restera dans tous les esprits comme la plus grande et populaire saga du moment !

LA BOUTIQUE TOON



equipe Prof. G. KUMAR) e até Prof. Dinesh K. Kulkarni e depois os pesquisadores de A. D. Chakrabarty

Le pack Dragon Ball : les mangas 39, 40, 41 et 42

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

3614 TOON
Commander
Infant, Promote
1-48-76-17-63
A-100 Sa 100-100
TIGUE TOON
response: N°866
Cassidy, Custer

BATMAN PARTY IN UK



À l'occasion de la sortie du film mais aussi du jeu, la société Acclaim organisait au début du mois de juillet dernier une Batman Party en plein cœur de Londres. Au programme, des Robin un peu partout, un faux Batman traversant un faux plafond, un Riddler bien sympa, de la musique, des Anglais pleins la salle, pour une ambiance british-Batman comme jamais ressentie. Le ton était donc donné : Batman Forever sera LE jeu d'Acclaim pour la rentrée 95. Ajoutez à cela d'autres titres comme Mortal Kombat 3 — qui ne sera pas distribué par Virgin I.E. comme on aura pu le croire — Street Fighter The Movie, Alien Trilogy, Revolution X, Maximum Carnage 2, et vous comprendrez pourquoi l'on peut dire qu'Acclaim joue la carte de la variété.



Un faux Batman et un faux Robin pour une vraie fête, comme les autres.

PORKY'S HAUNTED HOLLYDAYS LE PORC HANTÉ !

MACHINE : SUPER NINTENDO
ÉDITEUR : SUNSOFT

Les vacances de notre ami Porky sont décidément bien mouvementées ! Alors que pour vous ce fut la plage, la bronzette, les parties de beach-volley entre amis, ou encore la montagne et son air revivifiant, notre cochon masqué, lui, est parti quelque part du côté de l'Écosse dans un château... Et, comme tout château écossais qui se respecte, il était hanté ! Mettant en scène le porcun de la Warner, vous avez bien entendu affaire à un jeu de plates-formes comme sait les faire Sunsoft. Des décors éclectiques, des pièges machiavéliques à éviter, des objets à utiliser, des boss à éliminer... bref, du classique sur toute la ligne.



TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX

Oyez, oyez gens de France et de Navarre. De nouvelles boutiques de jeux vidéo ouvrent leurs portes. Score Games donne naissance à trois nouvelles boutiques. À Poitiers tout d'abord (12, rue Gaston Huill, tél : 49.50.58.58), à Toulouse ensuite (14, rue Temponières, tél : 61.216.216) et à Paris enfin (137, av. Victor Hugo, tél 44.05.00.08). Si vous n'avez pas encore de boutiques de jeux vidéo près de chez vous, vous voilà peut-être servis.

GOAL STORM LA PLAYSTATION DROIT AU BUT !

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : KONAMI

Ça y est, le premier jeu de football européen officiel sur PlayStation, c'est pour bientôt. Baptisé Goal Storm, ce titre est en fait la version européenne de Winning Eleven que beaucoup d'entre vous se sont peut-être déjà procurée en importation parallèle (nous ne vous présenterons quant à nous que la version européenne beaucoup plus accessible). Je rappelle que nous avons affaire là à un jeu de foot en 3D polygonale avec force ombrage de Gouraud lisant les personnages. En tout, trois vues sont disponibles, mais elles sont toutes latérales, contrairement à International Victory Goal.



À LA RENTRÉE, VOS EMPLETTES FAISEZ (!)



Cobra 1 149F

Nagel 2 149F



Pack Lodos - les cassettes 1, 2, 3 et 4



Lodine 1 139F



Dragon Ball 42 39F



Pack Saint Seiya - les films 1, 2, 3



Pack DBZ - 2 vidéos au choix, 1 manga, 1 sachet HC3.



Pack Dragon Ball : les mangas 39, 40, 41 et 42



Dragon Ball 39 149F



DBZ 129-149F



Cobra 129F



Manga 2 99F



Cobra 129F



Nagel 1 149F



Aki 149F



Ito 2 149F



Dragon Ball 41 49F



Kazuo 144, 149 49F



Kazuo 144, 149 49F



Kazuo 144, 149 49F



Shang-Hui 149F



Apprendre 1, 4 79F



Apprendre 14 19 49F



Art book P. Bono 179F



Art book P. Bono 179F



Dragon Ball 42 39F



R.G. Veda 1 49F



DBZ 129-149F



D.B. 55, 56, 57 39F



Kazuo 1 149F



Kazuo 1 149F



Manga 2 99F



Manga 2 99F



Manga 2 99F



Dragon Ball 42 39F



R.G. Veda 1 49F



DBZ 129-149F



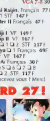
D.B. 55, 56, 57 39F



Kazuo 1 149F



Kazuo 1 149F



Manga 2 99F



Manga 2 99F



Manga 2 99F

COMMANDE, CATALOGUE :

- Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
- Expédition des **Colissimes** le jour même de réception de la commande! (à l'heure rupture de stock ou sortie repoussée par l'éditeur)
- CATALOGUE **COLISSIME GRATUIT!** Demandez-le nous par téléphone, minter, ou à l'aide du bon ci-contre.



LA BOUTIQUE TOON
Ligne 14-15-16-17-18-19
Lun 14-15-16-17-18-19

LA BOUTIQUE TOON
Ligne 14-15-16-17-18-19
Lun 14-15-16-17-18-19

BON DE COMMANDE

A retourner sans attache à :

La Boutique Toon / Libre réponse n°268
94109 SAINT-MAUR CEDEX

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1 CADEAU Livre PP Card 27 DBZ offert pour toute commande totale avant le 30/09/94	Gratuit
2	
3	
4	
5	
CADEAU 9 PP Card 27 DBZ supplémentaire pour toute commande de plus de 100 francs avant le 30/09/94	Gratuit
Cadeaux possibles, selon nombre de vos commandes (jusqu'à 9)	
NOM	
PRÉNOM	
ADRESSE	
CODE P	
VILLE	
Pro	
Date de naissance :	
N° et / ou	
Signature :	

LA RENTRÉE À LA TÉLÉ

Alors que les jeux ne devraient pas manquer ces prochains mois, les différentes chaînes de télévision ne devraient pas manquer de s'en faire l'écho, grâce entre autres à de toutes nouvelles émissions consacrées au multimédia et aux produits consoles. C'est ainsi que du côté de Canal J (chaîne câblée), "Des souris et des roms" fera son apparition dès le 5 septembre. Conçue et réalisée par le sympathique Bertrand Amar, cette émission propose au téléspectateur de découvrir les dernières nouveautés consoles et micros, mais aussi

d'en apprendre un peu plus sur le monde du multimédia par le biais de reportages complets et intéressants. En d'autres termes, on est loin des passionnants et soporifiques documentaires de Cousteau. Vous découvrirez aussi, pour l'occasion, la cuisine 100 % virtuelle dans laquelle Bertrand présente chacune des séquences, avant d'en découvrir plus sur cette maison en images de synthèse. À noter toutefois que le magazine est volontairement orienté vers un public jeune, ce qui ne devrait pourtant pas déranger les plus âgés d'entre vous. Autres nouveautés, du côté de chez Canal+ cette fois-ci, avec deux nouvelles émissions : "Cyberculture" est une

émission mensuelle présentée par la séduisante Chine Lanzmann. Chaque dernier samedi du mois, à 19 h 30 en clair et sans décor, vous pourrez tout voir et tout savoir sur l'actualité du CD-Rom, les dernières sorties de jeux vidéo, et le monde du multimédia en général. Très branchée, la deuxième émission, "High Tech", vous en fera voir de toutes les couleurs. L'ère du virtuel commence sur Canal, accrochez-vous bien ! Et ce n'est pas tout puisque, pour la rentrée, Canal+ proposera aussi "Cyberflash", une émission quotidienne consacrée au Cyber Space. Pour présenter l'émission, Canal+ est allé chercher la plus pulpeuse présentatrice de chez Médialab : Cloé — c'est son nom — est une des premières animatrices en images de synthèse. Pas de chichi, le Cyber parle du Cyber. D'autant plus que Cloé n'a vraiment rien à envier à sa toujours ravissante collègue présentatrice du "Journal du cinéma", j'ai nommé Isabelle Giordano. Bref, il y a de quoi faire à la rentrée. Pour les autres chaînes, M6, TF1, MCM... rendez-vous le mois prochain. "Des souris et des roms", diffusée le mardi à 19 h 00 à partir du 5 septembre.

"Cyberculture" sera diffusé le 30 septembre, le 28 octobre, le 25 novembre et le 23 décembre en clair à 19 h 30.

"Cyberflash", c'est en septembre, de 18 h 30 à 18 h 40 du lundi au vendredi.

RAYMAN

MACHINE : SATURN
ÉDITEUR : UBI SOFT



Après les versions PlayStation et Jaguar (testées dans ce numéro), voici donc très prochainement la troisième conversion de ce jeu de plates-formes français de chez Ubi Soft, mais cette fois, c'est sur la 32 bits de Sega que ça se passe. A priori, il n'y aurait plus grand-chose à redire sur ce produit, étant donné sa déjà grande célébrité. Toutefois, sachez que nous avons certainement affaire là à la meilleure des trois versions ; les musiques sont un tantinet meilleures, de même que certains bruitages et la maniabilité de l'ensemble. C'est une bonne nouvelle, non ? Pour plus de précisions, attendez la suite...



PRIME GOAL 3 LA PRIME DE FOOT

MACHINE : SUPER NINTENDO
ÉDITEUR : OCEAN



La suite du précédent Prime Goal 2 de Namcot, qui ressemble à s'y méprendre à International Superstar Soccer, est d'ores et déjà annoncée sur Super Nintendo avant la fin de l'année. Selon toute vraisemblance, c'est Ocean qui devrait se charger de l'éditer. Comme tout bon jeu de football qui se respecte, on trouvera un jeu à deux simultanément, un championnat classique, des tas d'options différentes, et puis tout ce qui fait le charme d'un jeu de ce genre. Il n'y a plus qu'à attendre...

**Avant de
succomber
à la puissance de la
"PlayStation"
appelle la
Sony Game Line au
36.68.22.02*.**

24 heures sur 24,
tu pourras connaître toute l'actualité de la "PlayStation"
et découvrir en exclusivité ce mois-ci, l'interview spéciale
de Ken Kutaragi, l'instigateur de cette puissance.

Premier champion FIFA SOCCER'95



SKYROCK RUCS DE TABLE
MAINS DE RUB!

le mag des consoles
Joypad SEGA

Ils sont venus nombreux à ce tout premier Championnat de France de FIFA Soccer'95 pour Megadrive ! Une première parrainée officiellement par Electronic Arts à laquelle ont participé les champions des champions sur ce jeu de football "number one". David Martineau, Sadi Touat, Vu Duy Anh-Minh, Daniel Essindi, Dehen Richard, Raphaël Maffet, Gregory Innocent, Karine Dogrin (la représentante de l'équipe Electronic Arts !)... et encore bien d'autres, mais la liste serait bien longue. Le mois de juillet fut aussi chaud que sportif pour l'ensemble des participants qui s'étaient réunis rue Tiquetonne à Paris (M^e Étienne Marcel) au bar très chic l'Empreinte. Au terme de deux jours de matches acharnés, deux spécialistes — pour ne pas dire deux professionnels — de FIFA Soccer version 95 se sont affrontés dans un match passionnant suivi par la totalité des finalistes. Koubi Makram et Emmanuel Anjorbe se sont livrés ce jour-là à un match mythique. Ne cherchez pas ailleurs, les deux meilleurs joueurs de France de FIFA 95 étaient là. N'espérez pas les battre, ils sont imbattables.

Electronic Arts, Skyrock, partenaire dynamique de cette rencontre avec l'excellent Lorenzo (vaincu en 8^{ème} de finale !), l'Empreinte, Sega et Joypad ont été heureux d'accueillir tous les participants de cette première en France. De plus, nous pouvions d'ores et déjà vous dire que la compétition reprendra de plus belle sur la version 96 de FIFA, disponible dès le mois de novembre. À cette occasion, vous retrouverez nos deux champions 95 lors du test de la version 96. Qui connaît mieux FIFA que ces deux joueurs ? Alors en attendant la prochaine édition de ces championnats de France FIFA Soccer, tous à vos manettes !



*Les finalistes devant
l'ultime photo devant
l'Empreinte. Derrière
eux se glissent entre les
canapés, les supporters
et une des de la soirée*

*Lorenzo
Gyrom
vainqueur
lors du
match*

*Touat et
Le Phara
à la fin
du match*

*Finaliste de cette épreu-
ve, Karine Dogrin. Elle
a remporté quatre jeux
Megadrive Elec-
tronic Arts pour sa per-
formance*

Championnat de France de



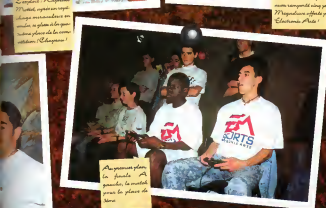
«Lorenzo» s'élève au-dessus du jeu. Emmanuel Anjerba et Raphaël Mottet ont gagné le tournoi de la PlayStation 2.



«Lorenzo» s'élève au-dessus du jeu. Emmanuel Anjerba et Raphaël Mottet ont gagné le tournoi de la PlayStation 2.



Le premier champion de France de FIFA 98, et sa coupe. Emmanuel Anjerba a remporté cinq fois le tournoi de la PlayStation 2.



Après la phase finale, les joueurs se sont retrouvés pour la phase de tournoi.

La phase finale

SEMI-DE FINALE

Kouki Makram - Pascal Brachot :

12-03

David Foger - La Phuoc :

02-08

Jean-Luc Mignon - Ricardo Vargiolu :

07-06

Anthony Camberlin - Gregory Innocent :

06-07

Olivier René dit Blois - Emmanuel

Anjerba :

07-08

Mohamed Zerrouk - Julien Courtot :

04-05

Trazom - Jonathan Lombard :

00-02

Raphaël Mottet - Lorenzo :

04-03

QUART DE FINALE

Emmanuel Anjerba - Julien Courtot :

07-06

Jonathan Lombard - Raphaël Mottet :

02-04

Kouki Makram - La Phuoc :

08-02

Jean-Luc Mignon - Gregory Innocent :

06-05

DEMI-FINALE

Emmanuel Anjerba - Raphaël Mottet :

08-05

Kouki Makram - Jean-Luc Mignon :

08-04

FINALE

Kouki Makram - Emmanuel Anjerba :

06-11

Super Nintendo

→ SUPER GAME BOY

299 F

ACTRAIDER 2	299.00	LE LIVRE DE LA JUNGLE	299.00
ADAM'S FAMILY VALUE	399.00	LE RETOUR DU JEDI	299.99
BATMAN ET ROBIN	299.00	MANCHESTER UNITED FOOTBALL	330.00
BATMAN FOR EVER	449.00	MSA JAM T.E	299.99
BLACK HAWK	299.00	NFL QUARTERBACK 95	299.00
DIRT RACER	369.00	NIGEL MANSEL INDY	299.00
DRAGON BALL Z L'ULTIME CAPRAGE	489.00	ONIEL	499.00
DONKEY KONG COUNTRY	449.00	PGA SOCCER	249.00
EARTH WORM JAM	399.00	SECRET OF MANA + GUIDE	449.00
FIREZEN	399.00	SUPER TURKCAN 2	299.00
HAGANE	449.00	SPODEMAN TV	299.00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449.00	STAR GATE	299.00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399.00	STREET RACER	299.00
JUNGLE STRIKE	399.00	STROMPER	249.00
JUDGE DREDD	399.00	THEME PARK	399.00
JUSTICE LEAGUE	399.00	VAL D'ISÈRE CHAMPIONSHIP	249.00
KILLER INSTINCT	499.00	TEL. MANUELO	249.00

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTEUR 60 HZ AD29 TURBO
- PROX 99 F → AVEC UN JEU ACHETÉ : 49 F
- AVEC DEUX JEUX ACHETÉS : GRATUIT
- NECESSITE L'ADAPTEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F



MICKEYMANIA

BUSBY	199.00
CANNON FOOTBI	199.00
CLIMATE	99.00
JAFFY DUCK	99.00
DINO DENNIS SOCCER	149.00
DOUBLE DRAGON	149.00
DRAGON	149.00
ELSONKING	199.00
F1 POLE POSITION	199.00
FLASH BACK	199.00
GHOUL PISTOL (ZOMBIES 2)	199.00
HYPER V BALL	199.00
JIMMY CONNORS	199.00
JOHN MADSEN 95	199.00
JURASSIC PARK 2	199.00
LEGEND	199.00
LEMMINGS 2	149.00
LORD OF THE RING	199.00
MARIO WORLD	199.00
MARIO KART	199.00
MARIO ALL STAR	199.00
MARIO'S MAGIC FOOTBALL	199.00
MICKMAN X	149.00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	199.00

Promos

MICRO MACHINES	199.00
MORTAL KOMBAT	549.00
SUPER BOHBERMAN 2	199.00
NBA JAM TE	299.00
PIRATE OF DARK WATER	99.00
PGA SOCCER	199.00
PRIDE OF THE ROBOT	149.00
ROBOCOP US TERMINATOR	199.00
SHAO FU	149.00
SMASH TENNIS	199.00
STARWING	199.00
SUPER INDIANA JONES	199.00
SUPER KICK OFF	129.00
SUPER R TYPE	99.00
SUPER PUNCH OUT	199.00
SUPER TENNIS	199.00
SYNDICATE	199.00
TINY TOON	149.00
TRUE LIES	249.00
VORTEX	149.00
WING COMMANDER 2	199.00
WORLD CUP USA 94	199.00
WWF RAW	299.00

Megadrive

ALIEN SOLDIER (EUR)	399.00	NBA LIVE 95 (EUR)	249.00
ASTEROX ET LE POUVOIR DES DIEUX	399.00	NFL QUARTERBACK 95	299.00
BATMAN FOR EVER (EUR)	399.00	NHL 95 (EUR)	299.00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	379.00	PHANTASY STAR 4 (JUS)	590.00
DRAGON BALL Z (JAP)	399.00	PGA TOUR GOLF 95 (EUR)	299.00
EARTH WORM JAM (EUR)	399.00	ROAD RASH 3 (EUR)	399.00
ECOO THE DOLPHIN 2	349.00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	299.00
FEVER FITCH SOCCER 95 (EUR)	399.00	SAKURAI SHOWDOWN (EUR)	399.00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	249.00	SPODEMAN TV (EUR)	249.00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299.00	SPINDO (EUR)	399.00
JOHN MADSEN 95	349.00	STAR GATE (EUR)	199.00
JUDGE DREDD (EUR)	349.00	SYNDICATE (EUR)	249.00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	349.00	THEME PARK (EUR)	399.00
KICK OFF 3 (EUR)	199.00	TRUE LIES (EUR)	199.00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	399.00	URBAN STRIKE (EUR)	299.00
NBA JAM 1 (EUR)	199.00	VIRTUA RACING (EUR)	499.00
NBA JAM T.E (EUR)	249.00		

- ADAPTEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 49 F
- AVEC UNE CARTOUCHE ACHETÉE : 49 F
- AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETÉES : GRATUIT
- ADAPTEUR 60 HZ MEGADRIE POUR CARTOUCHES US : DU JAP : 149 F
- AVEC UN JEU ACHETÉ : 99 F

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

Super NES USA

→ SUPER NES USA
+ Free parcel - Free airtel
+ 1 MANETTE

690 F

BONKERS (MICKEY)	199.00
CHIPPERS TIGER	549.00
DOOM	499.00
EARTH BOUND + GUIDE	489.00
FINAL FANTASY 3	499.00
FIRE STRIKER	199.00
KILLER INSTINCT	499.00
KING ARTHUR & THE KNIGHTS	499.00
ORBUS	299.00
OGRE BATTLE	499.00
ROBOCOP	499.00
SAMURAI SHOWDOWN	449.00
SECRET OF THE STAR	TEL.
SOUL BLAZER 8 ILLUSION OF GAIA	249.00
STUNT RACE FX	249.00
SUPER METROID	249.00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299.00
TETIS 2	299.00
ULTIMA FALSE PROPHECY	199.00



Promos

FATAL FURY	149.00
JOHN MADSEN 95	179.00
MEGAMAN SOCCER	149.00
PRINCE OF PERSIA	149.00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299.00
SUPER TURKCAN	99.00
VORTEX	149.00
WARIO WOODS	199.00
X ZONE (SCOPSCOPE)	99.00

Megadrive



Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99.00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99.00
BUSBY (EUR)	149.00
BALL 2 (EUR)	129.00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSON)	99.00
BLOOD SHOT (EUR)	199.00
BUSBY 2 (EUR)	199.00
CHACKA (EUR)	129.00
DRAGON (EUR)	149.00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149.00
FIFA SOCCER 95	299.00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99.00
JAMES BOND 3 (EUR)	99.00
JOHN MADSEN 94 (EUR)	149.00
LEMMINGS 2 (EUR)	199.00
LETHAL ENFORCER - PISTOLET (EUR)	199.00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129.00
MICKYMANIA (EUR)	199.00
MR NUTZ (EUR)	149.00
PITFALL (EUR)	199.00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199.00
SHAO FU (EUR)	199.00
STAR GATE (EUR)	199.00
SUPER KICK OFF (EUR)	99.00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299.00
TALANT ADVENTURE (EUR)	99.00
TRUE LIES (EUR)	199.00
TWO CRUISE DUCKS (EUR)	99.00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149.00

STRAISBOURG

6, rue du Noyau
Tél : (16) 88 22 23 21

Super Famicom

DRAGON BALL 2.4 ACTION GAME 3	299.00
DRAGON BALL 2.5 JAVENTURE 3	399.00
FRONT MISSION	499.00
MCDERRATU	299.00
RAMMA 12.4	199.00
REIGN OF DENTISTRY FORECAST OF MANA 2000	



Promos

DRAGON BALL 2.4	299.00
DRAGON BALL 2.5	399.00
FRONT MISSION	499.00
MCDERRATU	299.00
RAMMA 12.4	199.00
ART OF FIGHTING	149.00
RUSHING BEAT	99.00
RUSHING BEAT SHURA	149.00
SPACE ACE	99.00
SUPER METROID	199.00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU	1299.00
GALACTIC PINBALL	299.00
RED ALARM	299.00
TELEBOXER	299.00

Accessoires

- 2 MANETTES SANS FIL PRODE 259 F
- SUPER ADVANTAGE ASCII 249 F
- MANETTE ASCII 99 F
- ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGA DRIVE 395 F
- ADAPTEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- ADAPTEUR MULTI JOUEURS pour MEGA DRIVE 195 F

SUPER GAME MAGE + 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 & 2	79 F
75 & 18	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	30 F
MANGA COULEUR	70 F
CD MUSICAL	129 F
PUZZLE 900 PIECES	99 F
PLUMBERS à partir de	5 F
T SHIRT	75 F
HERO COLLECTION 3	30 F / 499 F
CASQUETTE	99 F
SHORT	99 F
LIT DE 3 LITS	99 F
TRADING CARDS (SACRET DE 12)	99 F

CASSETTES VIDEO FRANÇAISE

N° 4 à 11 + 129 F

DRAGON BALL LE FILM + 129 F

Sega 32 X

→ SEGA 32X 1190 F

COSMIC CARNAVAL	449.00
DOOM	449.00
NBA JAM TE	349.00
SPACE HARRIER	449.00
STAR WARS	449.00
SUPER MOTORCROSS	449.00
VIRTUA RACING DE LUXE	449.00
WWF RAW	349.00

DOULAI

39, rue Saint Jacques

Tél : (16) 27 97 07 71



DESTRUCTION

PSYGNOSIS TIME

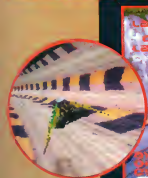
O n le sait désormais, la PlayStation est une machine surpuissante. On vous l'a suffisamment répété durant ces derniers mois, à l'aide de quelques logiciels qui montraient les produits d'un développement sur cette console, pour que vous en soyez maintenant intimement convaincus ! Et quand bien même cela ne serait pas le cas (ce n'est, c'est sûr, mais ça n'est pas le cas), je vous conseille vivement de suivre ces quelques "previews" made in Psynopsis, de façon très attentive, en va déposer un maximum !

DE LA TÔLE FROISSÉE ET BROYÉE EN TEMPS RÉEL !

On commence (avec le...) désormais fameux Destruction Derby, un jeu de stick-bas absolument époustouflant, où l'on comprend bien vite que le but n'est pas seulement de finir premier, mais bel et bien de passer de la tête de pulvériser ses adversaires, de défoncer les pare-chocs d'outlet, d'annihiler les cornissières, mais attention ! tout en prenant soin de ne pas se retrouver soi-même en forme de bouillie de conserve, prête à être empaquetée à la chaîne illico. Ce titre de Psynopsis peut se vanter d'être le seul jeu du genre à ce jour où l'on peut gagner de précieux points rien qu'en détruisant tout ce qui bouge sur son passage ! Je m'explique... Sur départ, vous faites partie des vingt bagnoles à s'élancer sur différents circuits (une seule piste un ovale était dispo-

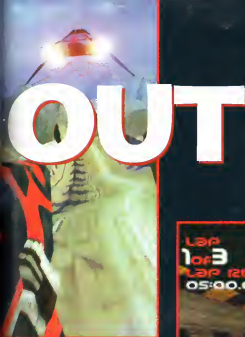


WIPE



FOUETTE

Le second titre phare de Psygnosis sur la PlayStation n'est autre que Wipe Out, sublime course de vitesse aux graphismes époustouflants (cf. dossier Joypad n°43 pour en savoir plus sur sa genèse) qui vous met aux commandes de Formule 3600, la version "légèrement" futuriste de nos Formule 1 actuelles. La petite différence, c'est que pour des premiers, il n'y a plus de gravité terrestre, il n'y a d'ailleurs plus de roues du tout ! Elles éclatent ainsi allègrement à quelques centimètres au-dessus du sol, ce qui a pour effet de procurer au joueur une sensation encore inégalée sur un jeu console. Sur différents circuits (six dans notre version) plantés dans des décors à chaque fois différents, un peu à la manière de Crash n° Bum sur 3DO, mais un tantinet plus beaux et un temps réel, si vous le voulez, vous allez participer à des courses violentes, ultra-rapides et très stressantes pour vos petits organismes de terriens-joueurs... Vous choisirez parmi différentes équipes du championnat un des deux pilotes qui y figurent. Chacun des véhicules qui y figurent ayant une "vitesse" et une "accélération" propres aussi bien en ce qui concerne leur vitesse d'accélération



PSYGNOSIS INAUGURE L'ÈRE DU LINK

Autant pour Wipe Out que pour Destruction Derby, Psygnosis a décidé d'apporter une innovation majeure en matière de convivialité sur la PlayStation de Sony. En effet, ces deux titres majeurs cités plus haut ont une singularité particulière (ce n'est qu'un début !) de pouvoir se jouer à deux simultanément en reliant deux de ces consoles entre elles, via le câble Link qui devrait être disponible en même temps que sortent ces titres. Nous ne l'avons pas encore essayé, mais d'après nos confrères de "Edge", ça réhausse l'intérêt de façon considérable. On veut bien le croire !

COCHER !

que celle du leur... tenue de route ! La vitesse de défilement de l'écran est effectivement proprement hallucinante. Et elle le sera encore plus lorsque vous utiliserez l'une des nombreuses laines qui ornent le sol (penn spot lumineux en forme de carré, qui vous permettra de vous offrir un "boost" vous propulsant à une vitesse supersonique. Incroyant et encore plus démentiel lorsque l'on se trouve dans un tunnel ! En tout, pas moins de neuf armes seront "sélect-innables", du missile à tête chercheuse, en passant par la rocket et l'écran de fumée protectrice. Vous en aurez besoin, croyez-moi ! En réalité, ces prouesses techniques, nous les devons à l'équipe de développement Reflections, celle-là même qui avaient si brillamment réalisé la série des Shadow of the Beast ou encore l'original Ballistic. Inutile de dire que la PlayStation est un outil idéal pour des programmeurs de ce calibre. La 3D y est dignement représentée ; la jouabilité, un peu dure au départ, devient vite excellente, compte tenu de l'incertitude très bien rendue sur ces engins suspendus. Je ne vous ai pas parlé de l'intro du jeu... Ben, c'est fabuleux, un point c'est tout. Reste plus qu'à attendre le test ! Que ça va être long...

THAZOH



ÉDITEUR : PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE : FIN SEPTEMBRE 1995

COROM

PREVIEW

PLAYSTATION

LES LEMMINGS SE METTENT À LA 3D

Lemmings 3D

Petite devinette : qu'est-ce qui est petit, bleu aux cheveux verts, qui avance sans sembler se soucier de quoi que ce soit vers un but connu de lui seul, et qui revient faire parler de lui sur la PlayStation de Sony ? Ceux qui ont dit Greg gagnent une tringle à rideau. Ceux qui ont dit les Lemmings ont droit à toute ma considération. Eh oui, les Lemmings (pas les extraterrestres) les plus détaillés de la Terre sont de retour, mais cette fois en trois dimensions, dans des aventures encore plus loufoques que d'habitude ! "De la 3D, me dites-vous ?". "Mais oui, ma bonne dame, et plutôt trois fois qu'une". La puissance de la PlayStation peut effectivement permettre ce genre de prouesse. Ce qui fait que l'on voit effectivement ces petits êtres bizarroïdes foncer tout droit, que l'on évolue réellement dans leur monde comme si nous faisions partie de leur tribu de dégénérés ! Plusieurs caméras permettent de les voir sous différents angles, et une fonction "zoom" nous autorise même à nous approcher d'eux encore plus près. Evidemment, vous avez droit aux lemmings classiques (mais celles de base, hein !) du constructeur, du bloqueur, etc., qui vont vous aider à les sortir tous de leur enfer labyrinthique. Au premier essai, on ne peut pas dire que ce soit très facile. C'est même carrément difficile lorsqu'on y a joué des années en 2D. Ben, oui, c'est le mot je crois, il faut s'adapter. Plus facile à dire qu'à faire en réalité. On est un petit peu perdu dans tout ce système de choses nouvelles. Et on recommence inlassablement pour sauver ces tarés, parce que c'est dur, je vous l'assure. Gageons que la version finale sera un petit peu plus abordable...

TRIZIM



EDITEUR : PSYGNOSIS
SORTIE PREVUE : OCTOBRE 1995

CD ROM





Tu sais manipuler le métal ?

SEGA

PREVIEW SUPER NINTENDO

THE MASK

MASK A RADE ?



The Mask sur Super Nintendo reprend les principaux lieux et principales scènes d'action du film du même nom dont le scénario est lui aussi tiré. Une licence qui tombe c'est comme une véritable rite. La Police ressuscitée : on va avoir droit à une série d'histoires sous peu ! Si l'on se rappelle un récent dossier spécial «Les Jeux qui nous ont bien fait rire» qui décrivait la longue liste des jeux vidéo d'après-guerre sortis depuis la nuit des temps, les Last Action Hero et autre Dracula ne nous ont laissé comme souvenirs qu'une peur rétrospective. Bref, je pense ne pas trop me mouiller en annonçant un test catastrophique le mois prochain, si la version non définitive que nous avons vue entre les mains ne change pas à, voyons, 80 % ! Encore un jeu de plates-formes bâclé qui n'utilise que le titre pour espérer vendre. Par contre, ceux que les mimiques du Jim Carrey/The Mask amusent, seront ravis d'apprendre qu'on les retrouve dans le jeu. On verra dans le prochain numéro...

OLIVIER

EDITEUR : T-HQ
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1995

PREVIEW SUPER NINTENDO

URBAN, LA MISSION

Et un petit tour en hélico, le troisième sur Super Nintendo, hop là ! Sans doute le plus abouti de la célèbre trilogie sur Megadrive, Urban decline le principe avec des nouveautés qui vous permettent par exemple de vous déplacer à pied dans des décors auparavant réservés en vue isométrique. Le principe reste alors toujours le même, avec des ennemis à débusquer et à shooter dans la limite des munitions disponibles. En hélico, c'est pareil, mais cette fois, les missions ont été dotées d'une difficulté. Lorsque vous jouez, si vous vous éloignez trop de votre objectif, les feds ennemis deviennent de plus en plus impossibles à éviter et vous dissuadent donc de continuer sur votre fautive route. C'est la grande nouveauté en fait pour ce système ultra-rapide dans Desert et Jungle Strike et qui parfois vous faisait jouer des heures durant sans trouver d'ennemis. Du tout bon un perspective donc à condition de retravailler la préversion que nous avons testée pour cette preview, les ralentissements y étant dramatiques. Au mois prochain donc pour un test complet !

OLIVIER

EDITEUR : T-HQ
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1995



URBAN STRIKE





Aussi bien que le mental ?

SEGA

PREVIEW SATURN

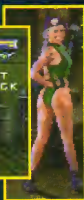
**I LIKE TO MOVIE,
MOVIE !**

STREET FIGHTER

The Movie

Résumons nous : alors que Street Fighter II Alpha sort en arcade (très proche de Darkstalkers et X-Men) et que l'on attend Street Fighter animated, c'est Street Fighter The Movie qui sortira en France sur Sega Saturn au mois d'octobre. Il s'agit d'une adaptation du film de cinéma sorti au début de l'été en France et qui réunit Jean-Claude Van Damme, Raul Julia et Kylie Minogue. On retrouve ainsi tous les persos qui évoluent dans le film, persos que vous connaissez bien puisque le film était lui-même tiré du jeu Street Fighter II. L'écrit d'options est vraiment fourni : on y trouve un mode Movie Battle, Street Battle, Versus Battle, Trial Battle, Option et Back Up. Le mode "Street" est très proche de la saga SFII, alors que le mode "Movie" vous permet de combattre avec des séquences du film entre chaque combat et même des questions vous faisant participer à une sorte de jeu interactif, les ennemis rencontrés changeant selon vos réponses. Les personnages du jeu sont — accrochez-vous si pincenez — Guile, Cammy, Ryu, Ken, Chun Li, Blanka, E.Honda, Zangief, Balrog, Vega, Sagat, Fison et un nouveau venu, le capitaine Saward issu de Street Fighter I. En ce qui concerne Saward, ce combattant torse nu et en pantalon de trillis urbain (le même que celui de Tsui, mis à part que TSA ne vient pas torse nu au boulot) possède un combo tout à fait japonais avec sa Kamikaze Attack. La conversion du jeu d'arcade s'annonce excellente avec tous les coups spéciaux et notamment ces fatallies.

OLIVIER



EDITEUR : ACCLAIM CAPCOM
SORTIE PREVUE : OCTOBRE 1995

CD ROM



C'est bien... Mais est-ce suffisant
pour élucider le Mystère de Green Rod ?

**Light
Crusader**

La se peut à affronter des hordes de créatures
redoutables ? À résoudre des énigmes diaboliques ?
Mais ne vous laissez pas parquer cela est
suffisant pour élucider le mystère des algarons.
Le Green Rod, les multiples missions de
Light Crusader rejoignent le génie et le plaisir.



Stratégiques qui le demandent à la fois et le sens.
Maintenant la question est de savoir si le combat
à la hauteur.

Light Crusader, le nouveau jeu d'aventure digne
d'être sur Mega Drive. Action, info, cadeau : la
ligne Sega 30-59-01-131 et le Minitel 3615 Segam.

SEGA

C'est plus fort que toi

Offert avec Light Crusader,
le guide stratégique des jeux
d'aventure sur Megadrive.

NHL'96

Voici la toute dernière mouture du très célèbre jeu de hockey sur glace d'Electronic Arts. Vous voilà repartis sur la glace pour une nouvelle aventure plus sportive que jamais. Si les règles n'ont pas changé, cette nouvelle version apporte — vous vous en doutez — de substantiels changements. Tout d'abord, l'allure des joueurs change quelque peu. Ensuite, de nouveaux coups ont été ajoutés dans cette version. Il est désormais possible de faire de feintes de tir ou bien encore de freiner brusquement afin de changer de direction ou d'intercepter le palet. Ces quelques nouveautés changent considérablement le jeu, et tout devient beaucoup plus tactique. Les équipes du championnat de la NHL ont bien entendu été réactualisées, ce qui devrait pleinement satisfaire les véritables joueurs de hockey sur glace, amateurs de jeux vidéo. Côté graphismes, il est à noter que ceux de la version Super Nintendo semblent moins fins, et que cette dernière avait une animation beaucoup plus lente sur les prévisions que nous avons pu voir. Par contre, si l'option "realtà" semble avoir disparu sur la version Megadrive, elle est toujours au rendez-vous du côté de la machine de Nintendo. Bref, une nouvelle version d'un jeu dont le succès n'est plus à faire.

T.S.R.



MEGADRIVE		HONT REAL	
TORONTO		MONTREAL	
2ND PERIOD		2ND PERIOD	
RESUME GAME		RESUME GAME	
GAME STATS		GAME STATS	
PLAYER STATS		PLAYER STATS	
SCORING SUMMARY		SCORING SUMMARY	
PENALTY SUMMARY		PENALTY SUMMARY	
TEAM ROSTER		TEAM ROSTER	
CHANGE GOALIE		CHANGE GOALIE	
EXIT LINE		EXIT LINE	
The Hockey News			



EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
SORTIE PREVUE :
OCTOBRE 1995

ur la sortie officielle en Europe de la Playstation de Sony, **MICROMANIA & SONY** vous offrent un **magnifique T-Shirt avec** **l'achat de la Console !!**

la Playstation de Sony
 version européenne officielle !



T-Shirt double col renforcé
 100% coton
 Made in USA

OFFRE VALABLE POUR LES 2 000
 PREMIERS ACHETEURS d'une
 Console Playstation officielle Sony
 dans TOUS les MAGASINS
 MICROMANIA !!

Caractéristiques

- CPU : 32 bits RISC day 12 MHz
- Mémoire : 1 Mo de RAM
- Affichage : 640 x 480 pixels couleur
- Graphiques : 16 millions de couleurs, polygones et processeur 3D bits spécialisé en animation 3D
- Polygones par seconde, mapping, postprocessing en temps réel, effets spéciaux, effets spéciaux

Console livrée
 avec
 T Control Pad

W DARK LEGEND



NEW BOXER'S ROAD



NEW RAYMAN



NEW YAMPIRE



W DESTRUCTION DERBY



NEW HYPER FORMATION SOCCER



NEW NBA TE



GRATUIT
 avec l'achat
 de la Console !!



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Ouverture d'un nouveau magasin **MICROMANIA**
MICROMANIA PARINOR
 Centre Commercial Parinor - Niveau 1
 93606 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 54 73 07

GEANT !!

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Magasin des Princes
 Boulevard des Italiens
 2* - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2

07 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2

07 29 04 99

MICROMANIA EURALLIE

Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASE

126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES

Tél. 45 08 15 79

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2

Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ÉTOILE

Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Tél. 78 40 78 82

MICROMANIA LILLE V2

Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA
 Tout le catalogue des jeux !!



De nombreux
 privilèges
 avec la
 Megacarte
 et 5% de
 remise* sur des prix canons !

* sur les Cartes - Remise déduite sous forme de bon de réduction de 50 F
 IMPORTANT : les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er octobre 95,
 les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

NOM	Prénom	Titre	PRIX
Participation sans frais au sort et à l'envoi			
Je préfère payer au facteur à réception (les espèces 35 F) pour			
Moyens de paiement : <input type="checkbox"/> Carte <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Dcb <input type="checkbox"/> Mandat			
Totalement à payer : €			

Nom	Tel.
Adresse	Ville
Code postal	
PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE	
Date d'expiration	
Signature	

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 8H à 19H
DU LUNDI AU VENDREDI

Envoi : Je joins ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat
☐ Je préfère payer au facteur à réception (les espèces 35 F) pour
 Informations notre ordinateur de jeux : ☐ 386 ☐ 486 ☐ PC 3.1 ☐ PC 4.0 ☐ 486 ☐ 586 ☐ 686 ☐ Super Nintendo ☐ PlayStation ☐ Saturn

KILL INSTANT

CA ARRIVE DE CHEZ

Je peux vous assurer que le mois d'octobre va être chaud sur le front de la baston sur Super Nintendo. Le gigantesque hit d'arcade que fut et qu'est encore Killer Instinct arrive enfin chez vous. Je rappelle que ce premier jeu d'arcade développé par Rare a connu un succès retentissant face pourtant à une sévère concurrence de la part des nouveaux systèmes de combats en 3D polygonaux (Virtua Fighter, Tekken). Comme Capcom (Uken, Darkstalkers), Nintendo a misé sur le classique beatthemup en vue de profil, mais pas n'importe quel profil. Le personnage plutôt d'un profil biométrique avec des décors en profondeur dont les effets du relief créés sur Silicon Graphics sont des plus impressionnants. En arcade, on a donc pu jouer à un jeu complètement fou tout le réalisme des coups était de mise. La violence extrême, les gerbes de sang et la présence d'armes blanches démonstratives ont fait le succès mondial du jeu. Mais le système du jeu à six boutons est lui aussi l'heureux responsable de ce succès (Quick Punch, Medium Punch, Pierce Punch et le même chose pour le Kick). Assez classique pour les coups les plus simples, basés sur les mêmes méthodes que celles de SFII. Il devient hyper complexe et complet grâce aux combinaisons. Chaque personnage possède en effet six à huit coups spéciaux, deux fatals, des Combos à n'en plus pouvoir comme l'ulti, l'ultimale, l'humiliation, des fins spéciales et même un Combo brekeur. On pensait l'adaptation impossible car passer d'une version arcade 64 bits à 100 MB à une version 16 bits à 32 MB n'était pas une mince affaire. Il faut dire que Nintendo s'est donné



LER INCT

ERA PRES
VOUS...

les moyens avec l'utilisation des techniques d'Advanced Computer Modeling (ACM) développées par Rare ainsi que les programmes d'Atlas sur SGI. Certes, il a fallu transcoder les décors et les personnages, mais le résultat est vraiment probant. Évidemment, on n'est donc pas directement en présence de graphismes 3D, mais les décors se rapprochent tellement du culte technologique qu'on n'y voit que du feu : d'autant que les personnages n'ont été réduits que du 10 à et qu'ils gardent tout leur réalisme original. Mais le plus important dans un jeu de combat, c'est la jouabilité. Les développeurs ont même ajouté certains détails absents de l'arcade : vous essayez par exemple de fricher en reculant, en évitant les coups ou en attendant tout simplement, vous verrez les réactions ennemies... Tous les combats sont dans la continuité, des plus simples à deux coups aux plus complexes, et les réaliser n'est vraiment pas compliqué quand on sait utiliser ses dix doigts indépendamment... Préparez-vous donc à vous frotter aux plus terribles des combattants du monde futuriste de Killer Instinct, ce tournoi télévisé organisé par Ultra-Intech, ce consortium fabricant d'armes. Préparez-vous à contrôler Chief Thunder (l'inspecteur, Jogh le théâtral, Cinder la femme vivante, Fulgor le robot, Bladus l'extra-terrestre gelé, Ripper le reptile qui s'est trompé de jeu d'arcade III, El Orchid la femme agent secret, Sargeulif le coup-garçu, TJ Combo le boxeur, Spinol le squelette et peut-être même Eyedol le boss final qui pourrait être jouable grâce à un cheat. Bon, j'arrête et j'y retourne, c'est tellement bon de pouvoir fuster des préliques comme Killer Instinct !



ÉDITEUR : NINTENDO
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT OCTOBRE 1995

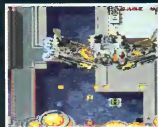
PREVIEW PLAYSTATION

**UN PROJET
FOOOUUUUUU !**

RAIDEN PROJECT

Programmé à l'origine par les géniaux concepteurs de Seibu, Raiden Project sera incontestablement l'un des jeux les plus importants de la Sony 32 bits lors de sa sortie officielle à la fin du mois de septembre. D'autant plus d'ailleurs qu'il sera, avec No-vastorm de Paygnost, le premier shoot'em up à être édité sur cette console. A n'en pas douter, bon nombre de personnes connaissent déjà ce titre mythique, qui est encore, à l'heure actuelle, l'un des produits phares en Arcade. Dans sa version PlayStation, non seulement vous retrouverez les deux Raiden existants (oui, oui le I et le II), mais en plus, vous aurez la possibilité de changer le format de l'écran du même de l'inverse pour "faire comme en Arcade" ! Attention toutefois de ne pas endommager la télé, c'est assez mauvais apparemment pour le tube. Ce jeu de tir exploite avant tout les capacités de la console à gérer le plus possible de sprites simultanément à l'écran. Quand on regarde les explosions gigantesques, les dizaines de sprites des ennemis ainsi que les centaines d'autres représentant les débris systématiques de chaque déflagration, on se dit que le résultat est à la hauteur de la réputation de la machine. C'est de surcroît très beau, très jouable et bourré d'armes différentes. Certaines sont tellement spectaculaires qu'elles prennent par moment toute la largeur ou la longueur de l'écran ! Le jeu sera jouable à deux simultanément, et la encore pas de ralentissement ! Si vous voulez en savoir plus, sachez que le test complet, ça vaudra la peine...

TRAZOM



EDITEUR : SEIBU OCEAN
SORTIE PREVUE : OCTOBRE 1995

COROM

PREVIEW MEGADRIVE

GARFIELD

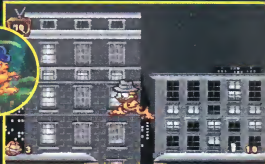
CAUGHT IN THE ACT

Sega n'abandonne pas les jeux de plates-formes sur Megadrive et nous propose un jeu basé sur un personnage connu : le chat Garfield. Inutile de vous présenter Garfield, ce chat anglais hirsute de BD et d'animation. Sa particularité : il est plutôt cool et profite de la vie. Dans ce jeu de plates-formes, vous devrez le guider dans des mondes très variés de la maison aux fonds marins en passant par les planètes inconnues et autres univers loufoques. Développé dans un style très proche des jeux à la Tazmanian (sur Megadrive bien sûr), il comble sans doute les plus jeunes. Techniquement médiocre, on attend du voir le résultat final pour bien en juger. Rendez-vous dans le test du mois prochain donc.

CLIVIER



EDITEUR : SEGA • SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1995



PREVIEW SUPER NINTENDO

Vous allez rire, mais la version ultime de Bomberman sur Super Nintendo arrive le mois prochain. Pourquoi ultime ? Non pas parce qu'il s'agit d'un troisième épisode, mais parce qu'enfin il propose tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un Bomberman sur Super Nintendo : jeu à cinq fluide, Bombermen différents, présence des kongourous des versions Megadrive et N64, mode normal à un ou deux joueurs, etc. On retrouve donc le sacré-saint jeu à cinq simultanément avec une dizaine de stages sans surprises, mais toujours aussi rigolots. De normal il est possible de continuer à balancer des bombes sur ses camarades même après avoir été éliminé : on coulisse alors sur les côtés du feutre de jeu et on lance vers les hommes. A signaler un mode "normal" passionnant pour une fois avec une difficulté incroyable et la possibilité de jouer à deux ensemble. On attend avec impatience cette version européenne pour un test le mois prochain.

CLIVIER

EDITEUR : HUDSON SOFT
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1995



Super Bomberman 3

DOOM

VIRTA MAS TRONÇO

O n n'y croyait plus... Il faut dire qu'après Doom sur Super Nintendo n'était pas une chose aisée pour Sculptured Software. La question est : ont-ils réussi l'impossible ? Vous le saurez le mois prochain lors de notre test, voilà, salut ! Sérieusement, jetez un coup d'œil aux photos ci-dessous et imaginez que les décors 3D bougent de la manière la plus fluide qui soit. Les premiers maîtres dans les dédites de Doom ont donc été une excellente surprise. Le jeu proposé est en effet le premier épisode de la saga Doom sortie sur PC et qui a bouleversé le monde du jeu sur ces machines. Le résultat de cette polyvalence est intéressant avec la même fluidité que sur PC, les mêmes décors quelque peu minimisés, les mêmes niveaux, les mêmes ennemis aux mêmes endroits, bref, tout y était ! La présence du Super FX 2 est sans doute le principal atout de ce petit miracle technologique sur 16 bits. Pour ceux qui ne connaissent pas l'univers micro et qui ne connaissent donc pas Doom, il faut savoir que ce jeu est plutôt violent et sanglant. C'est d'ailleurs la première fois chez Nintendo qu'autant de sang rouge est versé dans un jeu. Donc je porte le sang rouge, je ne fais pas de plaisir comme car vous savez que les jeux Nintendo ont toujours eu tendance à proposer de l'hémoglobine de couleur originale (vert, jaune ou bleu). Le film de Kojak s'est en effet toujours tenu à une ligne de crédibilité anti-violence gratuite et donc contre toute apparition de sang à l'écran. Pour finir, les développeurs de jeux de baston, jeux dans lesquels le sang coule à flots, ont souvent fait couler du sang vert ou jaune. On compte les exceptions sur les doigts de la main et je citerai principalement Mortal Kombat II. Par contre, avec Doom, c'est la totale, on attrape le rebain ! Le suc-



OM

SACRE A LA NEUSE

rés d'un jeu comme Mortal Kombat II réside dans son aspect gore. Il est donc impensable d'espérer un vendre si le sang rouge en est retiré. C'est le même topo pour Doom. Les ennemis explosent sous vos tirs à bout portant. Doom c'est comme ça ! Mais je ne dis pas que le seul intérêt de Doom soit son aspect gore, non, il y a aussi le plaisir de déambuler dans des couloirs en shootant à tout va et de chercher la sortie de ces nombreux niveaux. Le réalisme étant plutôt bien rendu sur Super Nintendo, on retrouve ce suspense à chaque intersection ou au détour d'un couloir, c'est vraiment prenant. Vous pouvez vous attendre à un très bon jeu, un peu kill-kill mais quand on aime ce genre de jeu, on ne peut qu'adorer Doom. Il suffit de se dire qu'on canalise son énergie négative dans un jeu plutôt que sur quelqu'un de réel ! C'est ça : Doom, c'est de l'énergie négative canalisée positivement.

OUVIER

EDITEUR : OCEAN
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1995



PREVIEW MEGA CD



COMIX ZONE



Attendez-vous à découvrir un jeu de style nouveau à la rentrée sur Megadrive. Son nom est Comix Zone et son originalité plutôt bienvenue sur Megadrive. Dans ce jeu d'action, vous tenez le rôle de Sketchy, un jeune loup de 19 ans qui se retrouve coincé dans une BD et dont le but est de progresser du case en case. Jusque là, rien de bien extraordinaire, simplement une idée originale. Par contre, quand vous lancez le jeu, vous vous apercevez que les développeurs de Comix Zone ont vraiment appliqué le scénario à la lettre. Votre personnage progresse dans les cases d'une BD gigantesque d'un style très comics US. Pour passer d'une case à l'autre, il vous faut vous débarrasser de plusieurs ennemis et vous avez souvent le choix entre plusieurs directions. Les graphismes et les animations vous mettent face à un jeu très abstrait et dont l'originalité ne manquera pas d'interpeller les foyers des 16 bits à la rentrée.

Olivier

EDITEUR : SEGA
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1995

PREVIEW GAME BOY
SUPER NINTENDO



POWER RANGERS THE MOVIE



Si vous n'avez pas encore eu la joie de découvrir une des rocambolesques aventures des six forces colorées à la télévision, ce n'est pas trop tard. Vous pourrez bientôt vous rattraper en jouant à un épisode inédit sur Super Nintendo et Game Boy. Nos amis sont dans une sorte d'impasse de laquelle ils ne sortiront que si vous êtes habile au joystick. Pour vous dire, les Power ont perdu leurs pouvoirs, leur base est détruite, et Zordon ne va pas bien du tout. Quelle joie, un scénario pour un jeu Power Rangers, chouette alors l'effet que dans la pratique, vous choisissez un perso et vous foncez droit devant dans des décors urbains qui scintillent intensément. Les amateurs de le saga retrouveront sept niveaux d'un beat-them-up coloré pouvant être joués à deux simultanément. Au cours de la progression, il est possible de changer de plan en sautant vers l'arrière-plan, et le but est de récupérer un maximum d'icôles qui vous permettront de vous transformer en Power Ranger coloré. Sur Game Boy, même scénario et même déroulement.

Olivier

EDITEUR : BANDAI
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1995

Les débîles préférés des
Américains débarquent en Europe !

MTV's
MUSIC TELEVISION™

BEAVIS AND BUTT-HEAD™



"C'est la chose la plus cool qui
arrive à l'Europe depuis que
l'Amérique l'a découverte."
Beavis

Deux débîles
TROIS
jeu

"Joues-y avec tes copains.
Puis anoue-tol tout seul.
Heh Heh Heh."
Beavis

MTV's Beavis and Butt-Head. Disponible sur Mega Drive™, SNES™ et Game Gear™.

VIACOM
newMEDIA™

THE JOURN PRO

DIRECT



M en Dinu, que je suis gentil avec vous ! Comme ça, hop, sans prévenir, je vous emmène à San Diego, dans le sud de la Californie pour découvrir le tout prochain jeu développé par Presto Studios pour les nouvelles bécanes 32 bits de chez Sony et Sega. Paf, et là tout de suite vous me dites : on la, attention, on les connaît pas les types de Presto Studios, là. D'où qu'y sortent ? Qu'il est bon de vous sentir attentifs !

Ceux d'entre vous qui ont déjà trainé devant un clavier PC ou Macintosh les connaissent peut-être déjà, en fait, les types de Presto. Peut-être même que The Journeyman Project ne leur est pas totalement inconnu, puisque le jeu est sorti il y a une petite poignée d'années sur ces deux machines.

Il avait d'ailleurs fait un joli carton, et ramassé des polonaises de prix dans tous les salons ricains. Comme vous êtes réservés, vous avez constaté que le titre, en passant sur Saturn et PlayStation, s'est vu ajouter l'extension «The Directors Cut». Nouvelles technologies obligent, le jeu a été entièrement refait (grandement amélioré) en passant sur ces nouvelles bécanes.

Impatients que vous êtes, vous avez sûrement déjà jeté un coup d'œil aux photos qui se prélassent dans ces deux pages. Vous vous êtes sûrement dit : Koolha, hey, hein, c'est beau là, c'est un truc dans le genre. C'est ce que vous vous êtes dit. Et pourtant vous ne voyez pas les animations extraordinaires de Journeyman Project, c'est ce que j'ai. Vous choisirez d'aller dans une direction, hop, les décors défilent et vous vous déplacez vraiment, comme si vous y étiez. Les vieux jeux d'aventure qui affichaient un écran fixe après l'autre sont bien loin.

NEWMAN PROJECT

OR'S CUT

Je vois tout de même vous lâcher quelques mots sur l'histoire de Journeyman Project: The Director's Cut. Hais pas trop, s'agissait plus de tout dévoiler, ça non. Nous voilà dans le futur, hein, comme ça d'un claquement de doigts. Et pas dans un futur minable du tout est pareil que de nos jours, non non, un bon gros futur où la science a fait des découvertes fabuleuses, notamment le voyage dans le temps. Bah ouais, ça y est, on peut maintenant se promener dans n'importe quelle époque.

VOYAGE DANS LE TEMPS ET EMBROUILLES DANS LE PASSÉ

Pas d'importance qui qu'on même, ces choses-là sont très contrôlées, mais en tout cas vous avez le droit, vous êtes membre de l'Agence de Sécurité Temporelle. Corrément ! Et justement, vous êtes envoyé en mission pour régler quelques petites embrouilles bizarres à différentes époques. Le reste je le garde pour moi, ça gâcherait tout le plaisir de ceux qui auront la chance de jouer à The Journeyman Project.

Avec ses graphismes précocités, ses textures d'enfer, ses effets spéciaux, son scénario bien diné, de vrais couleurs filmés et intégrés dans le jeu, The Journeyman Project: The Director's Cut réannoue comme l'un des jeux Saturn et PlayStation les plus excitants à paraître sur ces nouvelles bornes. L'un des premiers jeux d'aventure également, un jeu tiré du monde micro. C'est d'ailleurs en partie ça qui est excitant à propos de ces nouvelles machines, elles offrent les développements de tous les temps, aussi bien habitués des jeux consoles, que ceux qui se consacraient uniquement aux jeux sur PC.



**EDITEUR : PRESTO STUDIOS /
SANCTUARY WOODS
SORTIE PREVUE : DECEMBRE 1995**



GRANDE COMPETITION

DAYTONA USA

**Gagnez un
voyage à
Daytona !**

**Et des dizaines
d'autres cadeaux.**

**DANS LES
NUAGES**

SEGA

le mag des consoles
Joypad

**HORNET
HIGH-CLASS**

SEGA
Game
Grand Prix
Joy

LE ZAPPING des TESTS

Quelqu'un je me dis : "Tiens, c'est bizarre mais je sens qu'une avalanche va nous tomber sur la tronche !". La réflexion est certes étrange, mais elle a au moins le mérite d'illustrer la tendance de ces dernières semaines. CMC teste, ce n'est pas encore le film. Notez bien que nous ne sommes pas le Guide du routard et que nous n'allions pas tester Lima histoire de faire original. Cols pour dire que si les previews abscondent ces derniers temps (vous n'avez qu'à aller jeter un coup d'œil), les tests restent discrets. Pourtant, il ne faut pas oublier Light Crusader, Prehistorik, Mon ou bien encore Burn Out qui restent de très bons jeux. Ce n'est rien comparé à ce qui nous attend à Noël. Remarque, il y a un peu de lui pour tout le monde ce mois-ci. Vous remarquerez aussi que notre zapping est assez bien rempli. La raison en est simple : nous préférons vous faire voir les bons et beaux jeux qui arrivent et mettre dans un coin les jeux pas très bons ou franchement pas beaux. Si c'est pour vous faire voir quinze photos moches, ce n'est pas la peine. Dites-nous ce que vous en pensez, mais sachez que nous avons la avec patience et intérêt (si, si !!!) tous les sondages que vous nous avez envoyés. Super, les vacances ! Conclusion : priorité au jeu pur et dur. Des jeux qui vous feront rêver et des tests toujours plus complets pour aller au bout des jeux et saisir enfin le substantifique "fun" comme aurait pu le dire Balzac si il n'avait pas aujourd'hui 501 ans.

La rédaction pleine d'énergie (trop si l'on en croit Tonton Steph qui, lui, commence à se faire vieux).

BATMAN FOREVER

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : ACCLAIM

La licence est belle, mais le jeu est moche. J'aurais préféré le contraire. Malheureusement, il semble qu'en matière d'adaptations de films sur Game Boy, cela se passe toujours dans le même sens. Bref, Batman Forever est un jeu bien ficelé, mais qui n'accroche pas vraiment question graphismes sur Game Boy, c'est bien dommage. Je sais que les jeux de baston à progression ne sont jamais vraiment originaux, mais Batman Forever avait le mérite de proposer des stages sympa et des combats assez variés. Le problème, c'est que c'est vraiment pas beau du tout, hou la non alors !

OLIVIER



FARENHEIT

MACHINE : MEGA-CD
EDITEUR : SEGA

Au risque de me répéter un peu ce mois-ci, je dis une nouvelle fois qu'il ne faut pas confondre la technique de ne pas délaissier les possesseurs d'une machine remplacée par une nouvelle, avec la technique de s'en mettre plein les poches. Je veux dire par là que Sega est bien sympa de ne pas abandonner les possesseurs de Mega-CD, alors que la Sega Saturn est sortie officiellement. Par contre, il serait peut-être sport de ne pas en profiter pour sortir des daubes. J'ose espérer que le but n'est pas de se dire que de toutes façons, les possesseurs de Mega-CD se jetteront sur n'importe quel produit faute de quantité suffisante sur le marché. Car Fahrenheit est l'exemple type de ce genre de produit : superbes séquences en motion vidéo et jeu interactif hollywoodien. Le problème est que c'est vraiment moche, basant, inintéressant et en anglais. À éviter, sauf si vous avez vraiment envie de vous plonger dans la peau d'un pompier de choc en action. C'est un peu du Backdraft en jeu vidéo, l'intérêt en moins.

OLIVIER



MIDNIGHT RAIDERS

MACHINE : MEGA-CD
EDITEUR : SEGA



Voilà cette histoire est triste... Fort bien réalisé pour la machine, ce jeu utilise la technique du Motion Picture. On joue ainsi à un film interactif comme on a déjà vu pas mal sur la machine. On pilote un hélicoptère de guerre Apache, et le but de la mission est de pénétrer les lignes ennemies afin de délivrer Victor Menotti, un expert en gaz de guerre retenu en otage. Un curseur de visée apparaît à l'écran au beau milieu d'une scène vidéo, et vous devez faire mouche. À chaque fois, une nouvelle scène de tir et d'explosion interactive. On joue ensuite selon le même principe à jeep et à pied. Sympa la première fois, on termine rapidement ce jeu qui lisse trop vite et qui reste complètement caduc alors que le nombre de Mega-CD en France est de l'ordre du poil de moustique et que la Saturn est sortie officiellement depuis deux mois. Bref, un jeu à éviter !

OLIVIER

PINBALL DELUXE

MACHINE : GAME BOY
ÉDITEUR : GAMETEK



Sans Pinball Dreams



Avec Pinball Dreams



Devis, Billion Dollar Game Show et Stones 'n' Bones. Le total est donc de sept flippers différents, tous de trois écrans de hauteur. Le scrolling vertical est excellent et assez rapide pour ne pas troubler le joueur. La durée de vie est vraiment intéressante, car on a du mal à se décrocher de l'écran quand on commence à jouer à Pinball Deluxe. Mais cela valait-il vraiment une deuxième sortie ? Si vous possédez déjà Pinball Dreams, non. Si vous désirez acheter un flipper sur Game Boy, jetez-vous dessus sans hésiter.

OLIVIER



PINBALL FANTASIES



MACHINE :
JAGUAR
ÉDITEUR :
21 CENTURY



Comme son nom l'indique, les "Jaguar-fantasies" vont, une fois n'est pas coutume, pouvoir se la jouer rocker des bacs à sable avec ce flipper made in 21 Century, un éditeur inconnu à ce jour il me semble. Au programme, 4 flippers avec chacun un thème différent (voiture, horreur, etc.). Bien que les animations soient loin d'être médiocres, on était légitimement en droit d'attendre quelque chose d'un peu meilleur sur un titre de ce genre. Car on ne peut pas dire qu'il soit difficile de réaliser un jeu de flipper sur une machine 64 bits ! Hum, hum... Donc voilà, c'est loin d'être transcendant, je dirais même qu'il ne se passe pas grand-chose, vu la mollesse de l'ensemble. D'autant moins que l'inclinaison du flipper se trouve être trop à plat à mon goût, ce qui lui enlève une certaine dose de réalisme. En bref, c'est mignon, mais loin d'être un titre que l'on attend sur une console pareille. Enfin, vous faites ce que vous voulez...

TRAZOM



Le trombinoscope



Trazom est parti en vacances au fin fond du Tibet, il est revenu pour voir Yoshi's Island. Depuis, il ne jure plus que par Mario et veut voir Sonic accroché avec des clous à une porte de garage. On tente désespérément du raisonnement, mais il ne veut rien savoir. La preuve, il ne mange même plus.



Comme prévu, Greg revient du Japon. Conclusion, il a vu plein de jeux super, et en a profité pour faire les courses de tous-à la réste. Le problème, c'est que la diétiste que l'on salue au passage parce qu'elle est super sympa, si, si !!! n'a pas aimé les deux valises de carottes qu'il avait pour nous. Conclusion, on attend trop tard. Greg qui doit être dans un bureau de diétiste.



Plus mystique que jamais, Yuriko a décidé de partir vivre au Japon. Que nos heureux lecteurs se rassurent, elle y est partie seule. Vous avez donc toutes vos chances. En ce moment, elle révise ses cours de rituels bouddhiques, histoire d'être prête le jour de la Grande Révélation.



Olivier est arrivé à l'heure ce mois-ci, a rendu ses textes à temps et n'a pas disparu sans prévenir. Conclusion, on était en avance pour finir le mag, et on en a profité pour faire le tour du monde à la recherche de news croustillantes. Olivier n'est pas venu, et puis on ne savait pas où il était.



T.S.R. n'est, comme prévu, pas parti en vacances. Conclusion, il est aussi bête qu'un cachet d'aspirine alors que tout le monde ici sent bien les crocodiles et le sable chaud. Enfin, c'est une façon de parler. Pour se rattraper et se rassurer, T.S.R. pense faire un séjour au Groenland le mois prochain.

89%

RAYMAN

**MACHINE : JAGUAR
EDITEUR : UBI SOFT**

Inutile de vous dire quelle est actuellement la mascotte de l'éditeur français Ubi Soft. Vous ne trouvez pas ? Mais si, voyons, on la voit un peu partout fleurir sur nos différentes bécanes de consoleux. Eh oui, ceux qui ont dit Rayman ont gagné ! Vous savez, c'est cet animal à l'allure bizarre qui a fait parler de lui un bon bout de temps avant de devenir enfin, le héros que l'on sait sur la PlayStation (cf. test Joypad n°44) puis sur Saturn (cf. News dans ce numéro). À l'origine, il était également prévu sur Jaguar comme le montre ce test. En fait, sur ce dernier, il est exactement comme sur PlayStation et Saturn, mis à part quelques effets techniques différents entre les phases de progression. Ce jeu de plates-formes/aventure bénéficie de trois sauvegardes (c'est important !) et de détails intéressants, notamment au niveau des mimiques du personnage et des musiques. Le reste est assez classique, mais l'ensemble est vraiment bien réalisé. On sent une excellente finition. Les possesseurs de Jaguar ne doivent évidemment pas passer à côté d'une des meilleures réalisations sur cette console.

TRAZOM



60%

SURGICAL STRIKE

**MACHINE : MEGA-CD
EDITEUR : SEGA**

Pour les critiques d'ordre général à propos du Mega-CD, allez lire ce que je raconte dans les zappings de Fahrenheit et Midnight Raiders. Car c'est exactement la même punition pour Surgical Strike qui ne propose qu'un jeu interactif en Motion Video en plus, alors qu'il en existe beaucoup sur la machine. Certes, il est de qualité, mais son déroulement n'est pas vraiment concluant. Vous progressez dans une ville en pleine guérilla, et devez tourner à droite, à gauche, ou reculer selon les indications à l'écran. Il faut réagir au quart de tour sous peine de vous écraser contre une maison. Lorsqu'un ennemi fait son apparition, un curseur apparaît et vous devez viser au bon endroit. Une séquence de tir vous fait admirer les dégâts occasionnés, et le jeu continue. Au bout de dix minutes, vous éteignez votre Mega-CD, c'est tout.

OLIVIER



STRIKER

**MACHINE : GAME GEAR
EDITEUR : SEGA**

Sorti assez récemment sur Megadrive, revalla donc le dernier jeu de football en date sur la portable de Sega. Ceux qui croyaient avoir affaire à un chef-d'œuvre en puissance vont être extrêmement déçus ! Certes, les différentes vues (latérale ou aérienne) peuvent faire croire à une certaine innovation sur le plan technique, mais en réalité c'est l'arbre qui cache la forêt. Car pour le reste, ce n'est vraiment pas ce que l'on pourrait appeler une réussite. Les scrollings sont bizarrement lents, et la maniabilité est quant à elle très limite. Heureusement, on peut y jouer à deux via le câble "Link", et les équipes à choisir sont très nombreuses. À part cela...

TRAZOM



LE TOP 20 DE LA RÉDACTION

- | | | | |
|----------------------|----------------|---------------------|----------------|
| 1 Tekken | PlayStation | 11 Boner | Jaguar |
| 2 Ridge Racer | PlayStation | 12 Gate of Thunder | Box |
| 3 Daytona USA | Saturn | 13 Alien 3 | Super Nintendo |
| 4 Power Rangers | Saturn | 14 Urkula K | Box |
| 5 Virtua Fighter | Saturn | 15 Final Fantasy 3 | Super Nintendo |
| 6 Zelda 3 | Super Nintendo | 16 Field of Glory 2 | Box CD |
| 7 The Last of Eden 2 | Box | 17 Royal Fight V4 | Box CD |
| 8 Final Match Tennis | Box | 18 Transformers | Box |
| 9 Gopher | Box | 19 Dandy King | Super Nintendo |
| 10 Somers Shadow 2 | Box GBA | 20 Sans Merci | GP Megadrive |

GUNNM

- Prix : 38 F. **NEW**
 Prix/U : 38 F.
 Prix/U : 39 F.
 Prix/U : 30 F.
 Prix/U : 59 F.
 Prix : 178 F.
 Prix/U : 42 F.
 Prix : 49 F. **NEW**
 Prix/U : 38 F.
 Prix : 38 F. **NEW**
 Prix/U : 38 F.
 Prix : 38 F. **NEW**
 Prix/U : 38 F.
 Prix : 38 F. **NEW**
 Prix/U : 49 F.
 Prix : 98 F. **NEW**
 Prix/U : 78 F.
 Prix : 78 F. **NEW**
 Prix : 49 F.
 Prix : 49 F.
 Prix : 49 F. **NEW**
 Prix/U : 98 F.



Prix : 35 francs. **NEW**
 Prix : 199 francs. **NEW**
 Prix : 147 francs. **NEW**
 Prix : 147 francs. **NEW**
 Prix : 147 francs. **NEW**
 Prix : 147 francs. **NEW**



3615 KAMEHA
DIMENSION MANGA, 36 68 28 82
le jeu ultime par téléphone !
 • Jeux : Des tonnes de cadeaux (9)
 (Manga, Video, ...)
 • Info : Sache tout ce qu'il y a à dire sur le monde !
 • Petites Annonces, B&B, Club



LA CITÉ INTERACTIVE	Prix : 150 €
DOOMED MEGALOPOLIS 1 - VF SECAM	Prix : 110 €
DOOMED MEGALOPOLIS 2 - VF SECAM	Prix : 110 €
CORRA 1 & 2 - VF SECAM	Prix/U : 170 €
KEI LE SURVIVANT - VF SECAM	Prix : 170 €
MACROSS ROBOTS - VF SECAM	Prix : 140 €
GUNNM - VF SECAM	Prix : 140 €
KOIRO 1 - VF SECAM	Prix : 150 €
MAPS 1 & 2 - VF SECAM	Prix/U : 140 €
HUULE GUM CRISIS 1 - VF SECAM	Prix : 150 €
USHIO TO TORA 2 - VF SECAM	Prix : 140 €
UROSTUKIDU 1 & 2 - VF SECAM	Prix/U : 150 €
IRIA 1 - VF SECAM	Prix : 140 €
IRIA 2 - VF SECAM	Prix : 140 €
CYBER CITY 1 & 3 - VF SECAM	Prix/U : 120 €
AKIRA - VF SECAM	Prix : 160 €
LODOSS 1 & 4 - VF SECAM	Prix/U : 130 €
LODOSS 5 - VF SECAM	Prix : 145 €
DOMINION TANK POLICE 1 & 2 - VF SECAM	Prix/U : 137 €
VIDEO DRZ 2 & 7 - VF SECAM	Prix/U : 134 €
VIDEO DRZ 4 & 11 - VF SECAM	Prix/U : 150 €
VENUS WAR - VF SECAM	Prix : 150 €
APPLESEED - VF SECAM	Prix : 150 €
RODINN Z - VF SECAM	Prix : 150 €

La suite du club KAMIKITA te va vite devenu un Maître Niengo !

- Les cards : j'as sur tous les produits
- (T'y en pas moins cher ?)
- La lettre mensuelle d'infos mang

succède du SYST ANAN

(T'y les infos nouvelles et ceux du club)

line trading , voir AKIRA offerte à chaque commande (disponible à Nio - Tokyo !!)

12 semaines dans l'année et tu gagnes :

- = 1 pack GLEMAT / MANGA WEGO
- [1 manga / 3 KT video] ou
- = 1 manga GLEMAT ou
- = 1 KT video

NOM :	DATE DE NAISSANCE :
PRÉNOM :	
ADRESSE :	
CODE POSTAL :	SIGNATURE :
VILLE :	

TEST SUPER NINTENDO

EDITEUR : TITUS
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : 23 NIVEAUX !

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

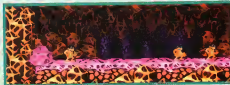
Un malheur est arrivé au paisible village de Jungle Rock ! Des êtres dénués de finesse et de cerveau ont en effet pillé le garde-manger jusque-là très bien garni de nos habitants préhistoriques. La question qui se pose désormais est la suivante : comment nos amis arriveront-ils à survivre cet hiver ? Bonne question, n'est-ce pas ? Eh oui, c'est une bonne question, mais avons-nous réellement la réponse ? Interrogeons les astres pour en savoir plus... Mais oui, nous avons la réponse ! Pluton en accord avec Beltegeuse dans le carré lunaire à 35° de latitude ouest, nous montre que le chef Peticayou a désigné illico presto un certain Sam — l'astérix local en somme — pour mener à bien une mission assez périlleuse. Ma foi ! Le but est très simple en vérité. La monnaie d'échange dans cette région est l'os de dino. Vous me suivez ? Comme les villageois n'en ont plus, ils pensent que ce bon vieux Sam pourrait en ramener, du fameux cimetière des dinosaures. Avec cet "argent", ils n'auraient évidemment plus aucune difficulté à se procurer de la nourriture à profusion. Seulement voilà, il faut y aller dans cet endroit et c'est dangereux... C'est pour cela

que le chef a promis sa place ainsi que la main de sa fille pour l'encourager ! Sam va alors devoir franchir des dangers incroyables à mains nues, grimper sur des lianes, franchir des précipices, taper sur la tête de monstres souvent énormes, utiliser nombre d'instruments comme le pogo-stick, le deltaplane, etc. Il y a de quoi faire comme vous le voyez ! Techniquement, c'est superbe : la finition est on ne peut plus réussie et le jeu dégage une impression de beauté rarement vue sur cette console. La maniabilité ainsi que les animations du personnage sont également des atouts indéniables de ce titre de Titus qui, n'en doutons pas, devrait certainement rassembler un grand nombre d'aficionados !

TRAZOM



Un message : vous ne trouverez un bon nombre de petits bonus, souvent cachés, d'ailleurs, il vous paraîtra difficile de les trouver, mais il n'y a rien de plus facile que de les trouver.



Les Moyens de locomotion de SAM

Sam a inventé la roue...
Le Pogo Stick vous servira pour franchir les grandes distances de facile voyage.
Comme dans Pac Man 2, le deltaplane est un instrument indispensable, mais dangereux, pour récolter des milliards de bones !

Prehistro Man

30/09
1995

Ce pauvre gorille en a pris plein la tête avec ce coup de massue. Battu sur son propre terrain, cool non ?





Les Armes de SAM

Les lances pour trancher dans le vif !
La massue : classique mais efficace !
Le lanceur du dragon est une arme sauvage et limitée.
Le cri de Samson est une mi-go-ette qui se recharge après avoir éliminé tout le monde à l'écran.



Le feu monte, mais vous vous protégez suffisamment pour ne pas finir grillé comme un toast le matin au petit-déjeuner.



Ici, il faut s'aider des courants d'eau chaud pour pouvoir monter encore plus haut dans cet enfer creux.



Différentes missions sont à remplir en cours de route. Ici, vous avez retrouvé l'un des trois livres sacrés du jeu, ce ne sera plus qu'une ténia.

ik

L'un des nombreux boss qui composent le jeu. Ils sont quasiment tous de cette taille-ci. Impressionnant, non ?



COMPLAISANCE

18

COMPLAISANCE

Il est difficile de mettre une note inférieure lorsque, en fait, le nombre de défauts est différent d'un poire l'autre, qu'ils soient réels ou non.

COMPLAISANCE

17

COMPLAISANCE

Plus on souffre d'insouciance, moins on a de défauts. Les défauts sont les conséquences du plaisir qui sont dérivés.

COMPLAISANCE

18

COMPLAISANCE

Aucun problème de ce côté-là, mais à part que la difficulté est grandissante suivant les niveaux où l'on atteint.

COMPLAISANCE

16

COMPLAISANCE

Des limitations techniques, comme pour un dessin animé et des musiques tout ce qu'il y a de faits et d'originaux. Des limitations, quoi !

J'AIME

- Des animations formidables !
- Musiques sublimes.
- Niveau de jeu très élevé et très difficile.
- Les salles secrètes.

J'AIME PAS

- Pas de sons d'attente !
- Quel dé de la concurrence avec d'autres jeux de plates-formes à venir ?
- Certains passages assez tristes.

90%



EN RÉSUMÉ

Titus, après deux longues années de gestation, s'est enfin décidé à nous sortir ce jeu tant attendu ! Malgré son caractère très classique, il bénéficie d'une finition absolument irréprochable ainsi que d'une jouabilité sans faille. Les mimiques, les acrobaties, le grand nombre de salles secrètes et celui des ennemis rencontrés — sans oublier la panoplie fournie d'armes/instruments à utiliser — sont autant d'atouts majeurs à mettre au crédit de ce hit !

SUPER NINTENDO

EDITEUR : ACCLAIM
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SIMULTANEMENT

SPECIAL : C'EST DUR !
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : NON
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : MD, GB

Le justicier masqué de Gotham City est de retour ! Pour ceux d'entre vous qui ont vu le film *Batman Forever* sorti cet été, et dans lequel l'homme chauve-souris tient un rôle encore plus destructeur que dans les deux premiers volets, vous n'êtes donc pas sans savoir que Batman n'est plus tout seul pour défier le crapuleux Double-Face et le machiavélique Homme-Mystère, les deux nouveaux super-villains de cet épisode. Robin, le fameux héros de la bande dessinée est là lui aussi. Dans le jeu vidéo, c'est la même chose. Nos deux compères ont même été digitalisés dans leurs mouvements, ce qui donne un rendu graphique excellent. Vous pourrez ainsi, sans problème, jouer avec un ou une ami(e) simultanément dans le mode "normal", ou vous affronter dans un duel à la *Street Fighter*. Et croyez-moi, vous ne serez pas trop de deux pour aller au bout des huit longs niveaux qui composent le jeu ! Certes, *Batman Forever* est un beat'em up classique, mais force est de constater que sa longévité (du fait de sa difficulté) est à toute épreuve. Durant votre périple, vous utiliserez des dizaines d'armes différentes comme le batarang, le cape morph, le batbola, etc. Mais vous ne pourrez en emporter que deux sur vous à chaque fois. Vous comprenez, il convient de ne pas trop vous encombrer, les accoutrements sont assez lourds comme ça ! Il est d'ailleurs assez dommage que leur utilisation nécessite un mouvement à la manette assez délicat à effectuer... En tout cas, les "hommes forts" du paddie en auront pour leur argent !

TRAZOM



Le fin et les brutes de fin.
Le premier, je connais,
c'est le nouveau Double-Face,
mais j'ai comme
l'impression que le gros
mont le premier Batman,
c'est mauvais.



BATMAN FOREVER



Grâce à lui, à ce jeu,
nos deux amis peuvent aller d'un point
à un autre sans trop
de problème. Ils
seront ainsi à l'abri
des dangers qui les
attendent plus tard.

QUELQUES COUPS SPÉCIAUX :



Force Wall : un écran protecteur solide devant l'ennemi si l'on fait : Bas, Bas, Bas, et B.



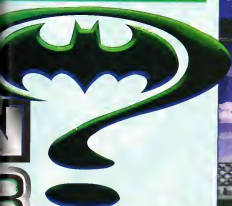
Gaz : un jet de gaz paralysant, si l'on fait : Bas, Avant et A.



Sticky Goo : un peu de glu sur votre adversaire ? Rien de plus simple, faites : Bas, Bas et X.

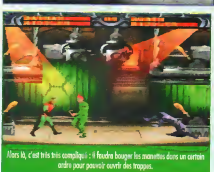


Cape Morph : pour passer inaperçu parmi vos amis, changez-vous en statue "batmanienne" : maintenez L et 3 fois Y.



EN RÉSUMÉ

Si vous n'avez rien à faire durant le prochain millénaire, pas de problème, Acclam a pensé à vous ! Batman Forever est le jeu qu'il vous faut pour vous tenir compagnie pendant de très longues h... années. Non seulement la difficulté est de mise, mais en plus, pour maîtriser parfaitement les coups spéciaux, il vous faudra une certaine dose de patience. Super, non ?



COMPLAISANCE 15

Autant on peut dire "brave" pour le rendu des personnages, très beaux et agréables à regarder, autant les décors sont d'un banal...

ANIMATION 14

C'est regrettable, à dire, mais le fait est que l'animation est loin d'être le point fort du jeu. Les personnages se baladent et on ne peut que le déplorer.

MANIABILITÉ 11

On est très loin d'un Earthworm Jim, à ce niveau-là, mais compte tenu du système de digitalisation, on ne sera pas trop méchant.

SAUVAGE 13

Là non plus, ce n'est pas la joie : les bruitages sont très désagréables (pau, boum, boum) et les musiques sont banales, sans plus.

J'AIME

- Le beau "design" des personnages.
- La simplicité des coups.
- Le nombre d'instruments à utiliser.
- Le jeu à la Street Fighter.

J'AIME PAS

- Les niveaux trop durs !!!
- Des coups très difficiles à exécuter.
- Les musiques trop répétitives.

82%

JAGUAR

EDITEUR : VIRTUAL XPERIENCE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPECIAL : UN BON JEU JAGUAR

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : OUI
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Faites chauffer vos moteurs, enfiez vos gants et votre casque intégral ! Avec Super Burnout, vous allez enfin participer à l'une des courses de motos les plus incroyables et impressionnantes qui soient. Au départ, vous n'avez pas moins de 6 grosses cylindrées à choisir au garage. Certaines d'entre elles allant même jusqu'à 360 km/h en vitesse de pointe ! Ensuite, c'est à vous de décider ce que vous voulez exactement faire : le mode "championnat" et ses 8 courses (Japon, Hongrie, Allemagne, France, Canada, Brésil, Australie et Amérique) ? Le mode "deux joueurs" face à un adversaire (un ami, peut-être ?) ou encore le mode "record", qui vous permettra sans doute de pulvériser vos meilleurs temps ou ceux de votre collègue sur une piste vide de tout autre

concurrent ? La piste rien que pour vous. Dans tous les cas, la vitesse d'animation (60 images par seconde) rend l'ensemble absolument époustouflant, de sorte que l'on se trouve tout de suite dans le feu de l'action avec une irrésistible envie de "bouffier du bitume", sans aucune retenue. Les différentes épreuves qui sont proposées sont également là pour diversifier l'ensemble, et apporter un peu de piment au jeu. Dommage toutefois que les graphismes soient un peu "vides". Certes, on a des arbres, des décors de nuit et quelques autres petits rajouts, mais rien de bien fabuleux en vérité. Le conseil, c'est que ceux qui ont une Jaguar ne doivent impérativement pas passer à côté de ce titre, qui non seulement graphiquement est une bonne surprise sur cette console, mais en plus permet de jouer à deux simultanément !

TRAZOM

Il y a en tout pas moins de 8 circuits (à voir, c'est peu !). Tous ont une caractéristique spéciale. Par exemple, celui du Brésil est classé comme très technique. Pour sûr !



SUPER

BURNOUT



Les super-temps qui font partie intégrante du jeu sont, en somme, les seuls à paraître.



Il paraît que l'aspiration joue également dans ce jeu. Vous croyez que c'est vrai ou pas ?



Bon, d'accord, vous n'êtes qu'en 7^e position actuellement, mais imaginez que ce virage est tout de même assez risqué pour vous procurer des tonnes de sensations, non ?



A la nuit tombée, vos phares s'allument. Beaucoup d'autres...



EN RÉSUMÉ

Nous sommes habitués à voir des jeux somme toute assez banals sur Jaguar, mais force est de reconnaître que Super Burnout est l'un des rares titres qui retienne vraiment l'attention sur cette console. La finition y est parfaite, au même titre que la fluidité et la prise en mains. Si vous possédez la 64 bits d'Atari, ne résistez pas : ce serait la condamner irrémédiablement.

GRAPHIQUES

15

SONS

Il n'y a certes pas de quoi étonner en cela, mais nous apprécions quand même l'ensemble, de surcroît, car nous ne voyons pas de jeu qui n'en ait pas.

MANIÈRE

18

MANIÈRE

Les choses d'habitude le sont. Fort du jeu. C'est très fluide, rapide, sans erreur, ce qui procure une impression de vitesse impressionnante.

MANIÈRE

16

MANIÈRE

Un petit bémol, d'ailleurs, il n'est pas toujours facile de diriger la moto, qui obéit alors à ses moindres élans et gestes.

SWI/FAI

15

SWI/FAI

La, il y a franchement de la révolution : c'est tout à fait étrange dans les hauteurs des moteurs et les musiques. Sans plus !



JRAME

- Un bon point pour la Jaguar.
- L'excellent thème de l'animation (5.5/10).
- Un jeu de haute qualité.



JRAME

- Seulement 3 circuits...
- Pas d'écarts de jeu.

85%

SUPER NINTENDO

EDITEUR : KONAMI
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : MEGADRIVE
SUPER CD-ROM NEC



Castlevania est l'un des jeux qui m'a fait le plus rêver lorsque la Super Nintendo est arrivée sous la forme d'une Super Famicom japonaise. Il y a de cela quatre années. C'était vraiment un super produit au même titre que Super Mario World et Ghouls'n'Ghosts. On peut comparer ces jeux aux actuels Mortal Kombat III, Virtua Fighter II et autres Ridge Racer ou Daytona USA sur 32 bits. Depuis quatre ans, Konami n'avait pourtant pas profité du succès phénoménal de Castlevania premier du nom car aucune suite n'avait été développée sur Super Nintendo. Les possesseurs de Super CD-ROM Nec eurent récemment droit à un Dracula X, suivis de près par les amateurs de Megadrive. Mais sur Super Nintendo, rien du tout ! Voilà qui est réparé aujourd'hui avec la sortie officielle du Dracula XX de la Super Famicom sorti pendant l'été au Japon. Alors que Dracula avait été décimé par Simon Belmont plusieurs fois sur NES et la dernière fois sur Super Nintendo, c'est de la descendance Belmont qu'il s'agit aujourd'hui. Le fils de Simon Belmont doit suivre les traces de son père direction Transylvanie car le bon vieux comte Dracula passe son temps à se

Castlevania VAMPIRE'S

réincarner et à massacrer les êtres pourvus de veines véhiculant le précieux liquide qui lui tient tant à cœur. Think different, think blood ! Un fameux scénario ma foi puisque destiné à nous refaire le même jeu que Castlevania premier du nom. Le même jeu ? Un super jeu donc puisqu'après quatre ans de programmation sur Super Nintendo, Konami n'a pu que progresser. Eh bien non, le jeu est aussi bon, pas meilleur, voire moins impressionnant. Pourquoi tant de haine ? Tout simplement parce que Konami n'a fait que prendre la version CD-ROM Nec pour le transcoder sur Super Nintendo. Pas de retouche ou peu pour profiter des capacités de la Super Nintendo. Bref, un jeu sans surprise pour les fans mais qui reste sympa à jouer.

OLIVIER



Un conseil lorsque vous utilisez les très nombreux escaliers du jeu : prenez dès le début à l'égard de Belmont vous paraissent de ne pas passer à travers ces derniers lorsque vous réalisez que vous ne pouvez pas. Quand on commence à jouer, on est un effai plutôt naïf pour le jeu de ne jamais tenir sur un escalier quand on saute dessus. Il faut attendre sur la cassette "Blood" pour ne pas passer à travers.



Cela ne vous fait pas penser à un certain jeu mettant en scène un certain plombier moustachu ? Comme quoi Castlevania est aussi un jeu de plates-formes.

LE BOSS DE FIN : DRACULA RÉINCARNÉ !

Le boss de fin est évidemment Dracula lui-même. Juste avant de le combattre, il vous est proposé de choisir un super pouvoir parmi trois : une résistante. Si vous prenez la plus grande (1), à l'avenir toutes les fois où vous serez plus pour vous de vous faire toucher lors des sélections de Dracula, et il vous faudra à l'avenir cette plus à chaque occasion. C'est long mais efficace, à condition de ne pas s'arrêter et de continuer dans le vide.



Lorsque vous utilisez une arme spéciale comme cette roue qui vous tourne autour, il faut penser aussi à toucher les ennemis se trouvant aux étages supérieurs et qui peuvent quand même être utiles.



Link KISS



Pas un instant à perdre, les rochers s'affondrent!



Un seul chemin à suivre se cache peut-être sous ces milliers d'ennemis. Mais si vous y arrivez, vous serez récompensé avec toutes les perles du royaume.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Niveau 1 : 1. à gauche et à droite, quelques rochers de pierre pourvu. Symbole 1.
Niveau 2 : 1. à gauche, 2. à droite, 3. à gauche, 4. à droite, 5. à gauche, 6. à droite, 7. à gauche, 8. à droite, 9. à gauche, 10. à droite.
Niveau 3 : 1. à gauche, 2. à droite, 3. à gauche, 4. à droite, 5. à gauche, 6. à droite, 7. à gauche, 8. à droite, 9. à gauche, 10. à droite.
Niveau 4 : 1. à gauche, 2. à droite, 3. à gauche, 4. à droite, 5. à gauche, 6. à droite, 7. à gauche, 8. à droite, 9. à gauche, 10. à droite.
Niveau 5 : 1. à gauche, 2. à droite, 3. à gauche, 4. à droite, 5. à gauche, 6. à droite, 7. à gauche, 8. à droite, 9. à gauche, 10. à droite.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

LES SUPER POUVOIRS

LES COUTEAUX, ÇA COUPE...



Lorsque vous utilisez ce super-pouvoir, vous ferez dans une direction donnée une saut de coupe. Très intense mais limité à un faisceau horizontal.

LES HACHES AUSSI...



Une dizaine de haches traversent l'écran dans des trajectoires obliques et fatales à tous ceux se trouvant sur elles.

LES BOULES TOURNENT



Avec ce super-coup, vous créez autour pendant quelques secondes un cercle de boules tournant autour de vous et vous protégeant.

LA PLUIE, ÇA MOUILLE



Le meilleur super-pouvoir qui balaye la totalité de l'écran au moyen d'une pluie verte qui tue tout sur son passage. La seule super-arme effaçant tout l'écran sans épargner aucun pixel.

COMPARATIF

Castlevania

On a du mal à faire la différence entre le 1 et 2, mais pour moi, le 1 est plus intéressant. Alors les développeurs de Konami ont le droit de programmer avec des motifs, ou ce la nouvelle mode ? Les points positifs en faveur du nouveau Castlevania ne sont pas vraiment nombreux, mais de satisfaction (ou même d'effets spéciaux utilisant le mode 7), des motifs de jeu (ou même le jeu plus vite), on cherche... A mon avis, ceux qui ont senti de l'absence avec un jeu de plateformes et du combat n'ont qu'à se procurer le premier Castlevania en occasion, pour qu'il leur rappelle les temps anciens.

COMPARATIF

GRAPHISMES 15

C'est souvent très beau (pas tout le temps) mais le simple fait de jouer à ce jeu sur Super Nintendo ne rend pas, comme on dit, le jeu plus intéressant.

COMPOSANT 15

C'est facile, mais on trouve toujours quelques défauts, même après quatre ans d'entraînement sur la machine chez Konami.

MANIPULATIVE 16

En fait, le problème n'est pas une gestion imparfaite des personnages, mais les ennemis, mais on comprendra le jeu.

SON/SONDAGE 17

Les paroles neques qui émanent des ennemis, c'est le meilleur exemple de l'absence de son dans le jeu.

J'AI AIME

- Des effets de toute beauté.
- Des motifs de jeu.
- Un jeu d'action plus intéressant que les autres.

J'AI PAS AIME

- Une version CD-ROM Nec simplement transcodée.
- Des graphismes médiocres.
- C'est un jeu de plateforme, pas un jeu d'action.

81%



EN RÉSUMÉ

Loi de faire l'unanimité et surtout bien loin de détrôner le premier épisode vieux de quatre ans, ce Castlevania-là conviendra aux amateurs d'action sur Super Nintendo ; mais il ne faut pas être trop difficile car les graphismes sont inégaux et directement transcodés de la version CD-ROM Nec, pas une seule retouche, rien !

GAME BOY

EDITEUR : NINTENDO
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5

SPECIAL : SUR SUPER GAME BOY
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : I
CONTINUE : SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : GAME BOY

King K. Rool est de retour avec 5 mondes et 37 stages pour mettre à l'épreuve Donkey et Diddy. Cette fois, on ne progresse qu'avec un seul de ces deux lascars, mais on peut à tout moment passer de l'un à l'autre. Réussite totale, DKL vous tiendra de longues heures en haleine. Il propose en effet tout ce qui a fait le succès de DKC sur 16 bits et rappelle ce qui a fait le succès de la saga Mario sur Game Boy, quel remix ! Tous les niveaux sont nouveaux soit en reprenant des graphismes (décors et ennemis) de la version 16 bits avec un déroulement différent, soit en innovant du tout au tout. Même si le jeu est excellent et prenant, je me dois d'évoquer un problème : pour quelle machine DKL a-t-il été développé, le Game Boy ou le Super Game Boy ? Et je n'accuse pas les développeurs anglais de Rare, car ces derniers ont été suivis de très près par des gens de Nintendo Japon. Alors, toutes ces personnes fort bien intentionnées n'ont-elles pas été rendues aveugles par quelque sombre machination commerciale qui consiste à se dire que la plupart des possesseurs de Game Boy possèdent un Super Game Boy ? Ces

joueurs seront donc déçus par la version Game Boy pas très lisible. Mais comme ces joueurs possèdent un Super Game Boy, ils pourront se consoler en finissant le jeu en couleur sur la télé, et dans ce cas, le jeu est vraiment excellent. C'est mathématique, aucun danger ! Il est difficile de critiquer des développeurs qui veulent absolument adapter un jeu inadapté ou une firme japonaise qui veut donner aux fans un jeu à la hauteur de la version Super Nintendo. Pourtant, il est vraiment difficile de jouer convenablement à DKL sur Game Boy pendant longtemps sans avoir les yeux rouges, gonflés et pleins de larmes, ce qui



n'était pas le but initial... Sans blagues, on ne voit vraiment rien sur Game Boy. Par contre sur Super Game Boy, DKL est une réussite exemplaire à ne pas rater.

Olivier

On retrouve les paysages des fameux premiers jeux de Donkey Kong Country mais avec une disposition différente. Tout le jeu se déroule comme ceci sur Game Boy. Certains stages sont complètement originaux avec des mécanismes décalés et des nouveaux ennemis. D'autres regroupent les éléments de la version 16 bits, mais toujours avec une nouvelle disposition. DKL est donc 100 % nouveau.



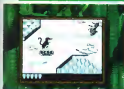
LAND DONKEY KONG



QUATRE LETTRES MAGIQUES : K.O.N.G. !

Chacun des 37 stages de DKL possède son propre système de sauvegarde basé sur la richesse des quatre lettres KONG. Vous ne pouvez pas sauvegarder votre position après chaque stage ou chaque monde d'une manière automatique. Pour sauvegarder quand vous terminez un stage, il faut avoir récupéré les quatre lettres KONG souvent bien cachées.





PASSAGE SECRET 2

Accrochez-vous au plumeau, c'est un super tips que je vous livre ici. Pour conserver un niveau, il faut trouver les quatre lettres du mot KONG, ce qui est parfois très difficile pour certains d'entre eux. Dans le niveau 4 du deuxième monde, lorsque vous venez de récupérer la lettre K, vous trouvez quelques mètres après un petit géniteur de serpents. Sentez-vous rapidement au moment où un serpent en est éjecté. Vous devez celui-ci et attendre plus haut verticalement. Vous serez alors tombé dans un stage bonus dans lequel se trouve la lettre N, interchangeable avec le O. Mord qui ?



Au début de ce stage, n'allez pas à droite comme d'habitude mais vers la gauche. Vous traverserez un trou avec un tonneau bien caché en bas à droite. Sentez dedans, et vous serez transporté plus loin de tonneau en tonneau gratuitement avec un ballon 1-Up en plus.



COMPARATIF

WARIO LAND

On change de héros, mais on garde les ingrédients qui marchent : dans Nintendo, vous ne serez pas déçu ! On retrouve ainsi les items à récupérer qui sont devenus des bananes, on saute sur ses ennemis pour les anéantir, on termine chaque stage après l'avoir recommencé des dizaines de fois pour mémoriser les pièges, on jure qu'on ne va pas jouer plus de dix minutes, et on reste accroché des heures durant, etc. La magie Nintendo est bien là avec plus d'une trentaine de stages et des surverges comme dans Wario Land. Entre les deux jeux, mon cœur balance quand même vers Wario, complètement jouable sur Game Boy, alors que Donkey ne l'est que sur Super Game Boy : les rappliques trop fluide ne pardonnent pas en quatre niveaux de gris.

COMPARATIF

GRAPHIQUES 18

C'est vraiment affreux ! Des décors flous, des sprites d'un effet de robot, bref, une exécrable conversion.

ANIMATION 18

Aucun ralentissement malgré les sprites énormes, les mouvements réalisés et les décors hyper chargés en scrolling. Curial !

MANIABILITÉ 17

Sur Game Boy, on a du mal à descendre le sprite des décors, mais sur Super Game Boy, on maîtrise Donkey avec aisance.

SON/BOITRICE 16

Pas d'énormes surprises, le Game Boy n'est pas un musicien du génie. Mais beaucoup de variété, et le tip-ty-tap de Lucky se trouve si en France.

J'AIME

- Comment ont-ils fait ? Technique ment puissante !
- Les niveaux différents et des nouveaux décors.
- Une durée de vie éternelle.

J'AIME PAS

- Peu joué le sur Game Boy.
- C'est mal, un jeu qui ne se joue pas !
- Heureusement qu'il y a le Super Game Boy...

84%

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Après les nombreux secrets, vous allez vouloir les pièces de monnaie qui font les pièces d'or. Il existe de nombreux passages secrets, vous pouvez tout découvrir à des prix bien élevés.

Il y a aussi des secrets cachés dans les niveaux de difficulté. Pour les trouver, vous devez être très rapide et très précis. Les secrets sont très rares, mais ils sont très intéressants.

TIPS



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



EN RÉSUMÉ
OLIVIER

Pas de déception, on a en a pour son argent avec des dizaines d'heures de jeu. Donkey Kong Land est la digne sœur sur 16 bits, mais aussi une formidable suite à la saga des jeux de plates-formes Nintendo née avec Super Mario Land. Une cartouche à posséder obligatoirement, surtout sur Super Game Boy.

SATURN

ÉDITEUR : SEGA

VERSION : FRANÇAISE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NOMBRE DE NIVEAUX : 4

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUE : 3

DIFFICULTÉ : MOYENNE

la suite est testée en import



La mode Jurassic Park frappe encore et toujours. Avancez que ce décor est vraiment de haute qualité. D'autant que lorsque Pepperouchou avance, la plate-forme bouge dans un effet de profondeur 3D biométrique des plus réalistes.

Le jeu est bourré de passages originaux qui vous feront pousser des microscopiques et l'un passe. On se retrouve dans un jeu de plates-formes complètement nouveau. Ici par exemple, vous devez pousser le mécanisme et appuyer sur le bouton orange pour que la grue vienne vous poser un pond. Quand les Liga deviennent intelligents !



Clockwork Knight est le premier jeu de plates-formes sur Saturn et s'agit du meilleur pour l'instant.

Ce jeu est en effet à la fois techniquement révolutionnaire, incroyablement impressionnant graphiquement et plein d'innovations. Même le scénario est intéressant pour un jeu de plates-formes (ndTSR : faut pas pousser !). Vous jouez le rôle de Sir Tangare de Pepperouchou, un jouet qui s'anime lorsque l'horloge sonne les douze coups de minuit. Ce n'est pas le seul dans ce cas puisque tous les objets animés de la maison dans laquelle se déroule le jeu, se réveillent à minuit. C'est la princesse Chelsea qui réveille Toyland, le monde des jouets des deux chambres d'enfants de la maison. Elle est la seule à posséder ce pouvoir de faire s'animer les

jouets. Un beau jour, Chelsea disparaît et les jouets se mettent à se rebeller en devenant méchants, les vilains jouets ! Seul vous, Pepperouchou, pouvez venir en aide à Chelsea et sauver ainsi Toyland. Il faudra faire attention à tous les jouets animés qui se retournent contre vous, mais aussi à tous les objets du grenier ou de la cuisine. Certes, quelque peu enfantin, ce scénario a en fait été propice à une créativité sans limite de la part des développeurs de Sega. On peut vraiment dire qu'ils se sont éclatés. À la base jeu de plates-formes, Clockwork n'est plus vraiment grand-chose à voir avec Sonic ou Mario car la technique utilisée fait appel à la 3D et aux polygones. Le jeu se déroule toujours en progression latérale, mais avec une profondeur. Les objets sont en 3D et tous les éléments du décor se déforment suivant votre progression, ou bien sont placés en relief. L'effet de réalisme est incroyable dès que vous bougez. Le seul point noir de ce jeu est sa durée de vie limitée, car on ne compte que quatre mondes de deux stages. Mais quel plaisir de jeu ! Et si vous voulez impressionner vos amis réfractaires aux jeux vidéo, montrez-leur les démos du jeu, ils changeront d'avis.

Olivier

CLOCKWORK KNIGHT



Lorsque vous terminez un monde, un jeu intermédiaire vous permet de mixer vos couronnes. Il rappelle que les couronnes se récupèrent un peu partout dans le jeu. Ces dernières vous servent à obtenir un scénario lorsque le finaliste Grosse Ouvre apparaît (20 couronnes par exemple). Vous pouvez aussi plusieurs couronnes dans un jeu de roulette basé sur les réflexes visuels.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Pour aller plus vite, utilisez plus d'un objet. Les objets peuvent être combinés pour créer de nouvelles actions. Par exemple, si vous avez un objet qui fait sauter et un objet qui fait tomber, vous pouvez les combiner pour créer un objet qui saute et tombe. Utilisez ces objets pour créer des objets qui font sauter et tomber les ennemis. Utilisez ces objets pour créer des objets qui font sauter et tomber les ennemis. Utilisez ces objets pour créer des objets qui font sauter et tomber les ennemis.

TIPS



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



LES DANGERS DE LA CUISINE

Dans la cuisine, vous risquez de vous faire pour-suivre par des poissons dont les pattes ont été remplacées par des saucisses. Vous pouvez aussi vous faire bombarder par des nouilles lancées de co-toux.



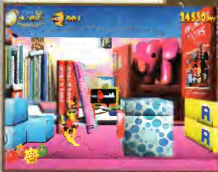
SALLE CACHEE DU GRENIER

Dans le troisième monde (celui du grenier), au début du premier stage, vous devez vous emparer de la bobine qui traîne par terre. Ne la lâchez plus et progressez tout droit jusqu'à tomber sur la première boîte à ouvrir. Il n'y a pas de colle et il se peut que vous ne trouviez pas la bobine. Vous trouvez un mur. Posez la bobine et sautez dessus en rebondissant toujours plus haut. Allez vers la droite et vous trouverez une salle cachée pleine de bonas.



PASSAGE SECRET POUR ÉVITER LE BOSS DU GRENIER

Il y a une deuxième sortie du monde du grenier. Vous allez vous taper un niveau de boss. Lorsque vous sortez de la boîte, allez à droite jusqu'à une horloge. Utilisez l'objet qui fait sauter et l'objet qui fait tomber pour créer un objet qui saute et tombe. Utilisez ces objets pour créer des objets qui font sauter et tomber les ennemis. Utilisez ces objets pour créer des objets qui font sauter et tomber les ennemis.



LA PORTE MAGIQUE DE LA CHAMBRE DE BETTY
Dans le second niveau du monde de la chambre de Betty, juste après être sorti de la première boîte à clef, vous découvrirez un emplacement de six blocs marqués «Go» sur la gauche. tirez, poussez, bref, réorganisez le tout et vous découvrirez une porte magique.

GRAPHISME 18

C'est vraiment superbe ! Le travail de création est énorme et ça se voit dans les détails et les deux personnages de jeu.

AMBIANCE 18

L'ambiance est fluide et les effets de son font passer les niveaux. C'est agréable dans l'air grâce à un effet sonore qui se prolonge.

MANIÈRE 16

Il y a une certaine fluidité à l'interface du jeu et je me demande pourquoi il ne peut pas être utilisé en ligne. K. V. 2, je ne comprends pas les détails.

SON 17

Les sons se répètent en permanence et sont de haute qualité. Les musiques font partie de celles qui font partie de la collection, c'est bon signe.

J'AIME

- Graphiquement superbe et varié.
- Une recherche et une manipulation intuitives.
- Le premier jeu de plates-formes nouvelle génération.

J'AIME PAS

- Une durée de vie limitée.
- Un maniement difficile pour attraper les objets.

90%



EN RÉSUMÉ

Les créateurs de ce jeu sont des génies, c'est tout ! Pour un premier essai, un premier jeu, on tient déjà un hit du jeu de plates-formes nouvelle formule. C'est bourré de créativité ; les nouvelles techniques 3D rendues possibles sur 32 bits sont utilisées, et Clockwork garde tout l'intérêt des jeux classiques du même genre sur 16 bits. Encore bravo, Sega !

SUPER NINTENDO

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUUS : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : MEGADRIVE,
GAME BOY
SPECIAL : URBAN STRIKE
ARRIVE BIENTOT

Dans la famille Kilbaba, je demande le fils ! Après tous les méfaits de cette famille au drôle de nom dans Desert Strike, c'est le fils prodige qui refait parler de lui. Cette fois, après avoir cassé du soldat ennemi dans le désert du Golfe, vous reprenez du service avec votre Apache, le super hélico de guerre américain. De nouvelles missions vont vous être proposées, et c'est en Amérique que vous allez vous amuser à nouveau. On commence aux États-Unis et on redescend pour un périple éclectique à base de sauvetages d'otages, de récupération d'armes nucléaires terroristes, de démantèlement de trafic de drogue, il y en a pour tout le monde ! Le jeu se déroule exactement comme dans Desert Strike avec neuf missions, chacune composée de nombreux objectifs à détruire. Vous arrivez dans un endroit, vous appuyez sur Select, et une carte des lieux apparaît. Vous pouvez ensuite étudier les objectifs dans l'ordre avec la localisation des cibles sur la carte. Ensuite, il faut aller vers la cible et la détruire, c'est simple ! Attention, le jeu est assez difficile et il ne faut pas foncer tête baissée car les ennemis vous arrosent souvent frénétiquement. À vous de bien gérer vos munitions et de bien respecter les objectifs dans l'ordre. Le jeu arrive un peu tard sur Super Nintendo, mais n'a pas perdu de son punch "méga-drivien". D'autant qu'il ne ralentit plus du tout comme c'était le cas de Desert Strike sur Super Nintendo. Un must à ne pas rater en tout cas, jusqu'à... Urban Strike qui sortira bientôt !

Olivier

Après avoir passé des heures et des heures de jeu, vous arrivez enfin à la fin de votre périple et vous devez accompagner cet hélicoptère officiel à bon port.



JUNGLE STRIKE

Plusieurs objectifs par mission

Dans chacune des 9 missions du jeu, vous découvrez la carte de la mission et les quatre ou cinq objectifs de celle-ci. Tout est expliqué et les cibles apparaissent sur la carte ainsi que la position des items.

Prendre la transformation de la défense des ennemis. Trouver une arme à cible. Vous devez aussi contrôler les ennemis ennemis de la mission.

Traversez le désert sans être dérangé par un soldat ennemi. Le jeu gère bien les ennemis de la carte. Le jeu gère bien les ennemis de la carte. Le jeu gère bien les ennemis de la carte.



Dans l'ensemble, le jeu est très bien conçu. Les objectifs sont très clairs et les missions sont très variées. Le jeu est très amusant et très difficile.

Après le début, le jeu est très amusant. Les objectifs sont très clairs et les missions sont très variées. Le jeu est très amusant et très difficile.

Les objectifs sont très clairs et les missions sont très variées. Le jeu est très amusant et très difficile.



SATURN

ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SIMULTANÉMENT

SPECIAL : GARANTI SANS BUGS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
CONTINUE : OUI
DIFFICULTÉ : VARIABLE
EXISTE SUR : ARCADE

C'est la nouvelle génération de jeux issus directement des bornes d'Arcade est enfin apparue sur nos consoles. Virtua Fighter, qui, je vous le rappelle, est vendu avec la console officielle depuis maintenant plusieurs semaines, fait partie des nouveaux jeux de baston en 3D qui ont la particularité d'offrir un réalisme encore jamais vu pour ce type de programme. Dans la peau de Jeffry le lutteur rasta, Kage le Ninja-San, Lau le petit vieux qui marche au saké ou encore Sarah la pin-up karatéka, le combattant redoutable que vous êtes au fond de vous-même va enfin pouvoir assouvir ses fantasmes les plus refoulés ! En vérité, il n'y a rien d'autre à ajouter, si ce n'est que les coups sont très spectaculaires, qu'il y a un mode Arcade et Versus et que vous risquez de vous éclater durant des heures et des heures !

TRAZOM

Virtua Fighter



L'un des coups favoris de Poi, maître des Hakkidô lorsque vous l'attaquez de face : une prise en moles pour le moins musclée.



Kage en veut plus le voir du côté des high kick du plus bel effet. Au fait, là, on est en plein "rivalry" et il n'y a aucun bug.

Jeffry le lutteur four porte ici Jacky qui, je pense, risque de faire un vol plané jusqu'à l'autre bout du ring. Tant qu'il n'en sort pas, après tout...

PERSONAL SELECT

LES 8 COMBATTEURS du jeu tels que vous les découvrirez en allant la console. Attention, chacun a sa propre technique de lutte !

LAU

PROFILE	
Name	Lau Chao
Country	China
Age	57
Sex	Male
Job	Cook
Blood Type	A
Hobby	Chinese Poetry



ÉCRIVAINES

14

CONCLUSIONS

Quand on sait qu'il existe une version "remix" du jeu (et, surtout, qu'on peut raisonnablement pas s'en faire une bonne idée ici).

AMBIANCE

15

Plus qu'il n'y ait aucun bug, le combat est vraiment très intéressant. Un nombre de coups, à ce titre, le jeu est vraiment assez réaliste.

MANIÈRE

15

Pour compléter avec le CD, il convient de mentionner également un nombre de coups, à ce titre, le jeu est vraiment assez réaliste.

S'INSTRUIT

17

Non de bien particulier de ce titre-ci de la vie. Les coups sont assez sympas et les finalités comme il faut, avec un peu d'effort.

J'AI ME

- Plus aucun bug déformant !
- Des coups très réalistes.
- À deux, c'est sensationnel.

J'AI ME PAS

- Une image un peu floue.
- Il y a la version "remix" maintenant !

90%



EN RÉSUMÉ

La version française de Virtua Fighter est une vraie réussite sur la Saturn officielle. Bien qu'un peu moins rapide avec une image un tantinet écrasée (sans les bandes noires) par rapport à la version japonaise, c'est tout de même une excellente entrée en matière pour cette console. Il serait donc plus judicieux d'attendre la version "Remix". Si elle fait partie d'un "package"...

MEGA-CD

EDITEUR : HUDSON
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4

GENRE : ACTION-RPG
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : I
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : NEC PC ENGINE



Oh, qu'il est gros et laid. Normal, c'est un boss, plein de vitalité et de danger pour vous. Ah non, pas bon le boss, non.

Dungeon Explorer

Sur Nec, il fut l'un des plus grands, mais malheureusement, ici, Hudson s'est fourvoyé. Que reste-t-il donc de ce jeu mythique sur Mega-CD? Bah, pas grand-chose finalement. On peut jouer à 4 joueurs simultanément, oui, c'est bien ça. On rigole bien. Mais sinon? L'intérêt est peu présent, le jeu est difficile à l'extrême et fait des points d'expérience pendant 30 minutes pour pouvoir traverser 2 minutes de donjons, bof. Lorsque le jeu était sur Nec, il fut l'une des légendes du jeu vidéo; l'adaptation sur Mega-CD est bof, mais le jeu reste très sympa à quatre pour des soirées extra.

Greg



La campagne, c'est super. Avec des gars, on se balade, on tue des monstres et parfois on coupe.



Voilà : alors le gros avantage du jeu, c'est le jeu à quatre simultanément. "Mais sur Nec, on pouvait jouer à 5 pers!" Ah ben oui! Donc voilà, c'est pas mal! 4 mais vive le Nec, hein?

GRAPHIQUES

13

GRAPHIQUES

ANIMATION

11

ANIMATION

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

SON/BOITIER

15

SON/BOITIER

1 seul joueur

55%

2 et plus - 60%

GRAPHIQUES

12

GRAPHIQUES

ANIMATION

N/A

ANIMATION

MANIABILITÉ

14

MANIABILITÉ

SON/BOITIER

14

SON/BOITIER

Fans

80%

Autres - 42,1

MEGA-CD

EDITEUR : HUDSON
NOMBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : AVENTURE
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : FACILE
EXISTE SUR : NEC PC ENGINE

COBRA C

Space adventure



Cobra, oui, c'est très bien Cobra. Mais le dessin animé uniquement. Il y a quelques années

de cela, Hudson Soft nous sortait deux jeux d'aventure sur Nec forts sympathiques avec Cobra comme héros. Dans le cas présent, la situation est identique, sauf au niveau du support, qui est désormais le CD-rom de Sega. Malheureusement, le jeu est certainement bon, mais tellement laid, tellement vieux. Le principe est éculé, et les énigmes enfantines. Il suffit au joueur de tout regarder, tout fouiller et parler à tout le monde sans beaucoup de réflexion pour que le jeu montre ses tripes. Alors oui, Cobra c'est un superbe dessin animé, un manga vraiment bon et c'était un très bon jeu Nec. Il m'est impossible de conjuguer la même phrase au présent pour le Mega-CD.

Greg

CONCOURS MANGAS JOYPAD

Super !! Les vacances sont finies !

Pleure pas, le SUSHI MAN t'a préparé le concours MANGAS de la rentrée !

Questions

- 1- Comment s'appelle le sport pratiqué par Gally, dans GUNNM 3 ?
a- Le Motorball
b- Le Bollerball
c- Le Kiltball
- 2- Quel est le nom du cyborg ailé de GURRA ?
a- RZ 001
b- Armannide
c- Gages
- 3- Quel ordre protège le Tréfilé, dans la CITE INTERDITE ?
a- Les Gardes Noirs
b- Les Chevaliers de l'Ombre
c- Les Gardes Blancs
- 4- Comment s'appelle le frère d'INIA ?
a- Zeiram
b- Bob
c- Glen
- 5- En quelle année se déroule l'action de la vidéo ROLJIN Z ?
a- En 2139
b- En 2020
c- En 2019

QUESTION SUBSIDIAIRE :

Imaginer le slogan qui tue, pour illustrer les mangas.



LE RÈGLEMENT

- Le concours JOYPAD organise un concours qui sera clos le 26 SEPTEMBRE 1995 à minuit.
- Tout le monde peut y participer, sauf les membres de JOYPAD et de JOYPAD.
- La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins envoyés, complétés ou falsifiés ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que les règlements des concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
- Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 octobre 1995.
- Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui pourra se constituer de documents pour l'attribuer des lots.

Les lots

- 1^{er} PRIZ :** 1 pack mangas GLENAT GUNNM 1/2/3 + 1 cassette MANGA VIDEO GUNNM + 1 pack GLENAT APPELSETH 1/2/3 + 1 cassette MANGA VIDEO APPELSETH + 1 pack AK VIDEO GURRA 1/2 + 1 vidéo MANGA VIDEO LA CITE INTERDITE.
- 2^e PRIZ :** 1 pack GLENAT GUNNM 1/2/3 + 1 pack MANGA VIDEO MEGALINPOLIS 1/2 + 1 vidéo MANGAPOWEN MACROSS RIBUTECH + 1 vidéo MANGAPOWEN KEN LE SUUVIVANT.
- 3^e PRIZ :** 1 manga GLENAT CRYING FREEMAN + 1 manga GLENAT STRIKER Tome 1 + 1 pack vidéo MAPS 1/2 + 1 pack vidéo INIA 1/2.
- 4^e PRIZ AU 7^e PRIZ :** 1 pack GLENAT GUNNM 1/2/3 + 1 vidéo MANGA VIDEO ROLJIN Z + 1 manga GLENAT CRYING FREEMAN Tome 1 + 1 manga GLENAT STRIKER Tome 1.
- 6^e PRIZ AU 10^e PRIZ :** 1 pack GLENAT GUNNM 1/2/3 + 1 manga GLENAT CRYING FREEMAN Tome 1 + 1 manga GLENAT STRIKER Tome 1.

Tu peux également participer au jeu **DIMENSION MANGA** en faisant le **36 68 92 13** et gagner plein d'autres lots !!
Tu veux doubler tes chances ?!! Tape sur ton minitel **3615 KAMEHA** et joue au **QUIZZ MANGA** !
De toute façon, téléphone ou minitel, tu peux jouer autant de fois que tu veux !!! **KAMPAI !!**

BULLETIN REPONSE

à remplir et à renvoyer avant le 26 SEPTEMBRE 1995 à : JOYPAD/concours MANGAS 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois Perret. Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE : CODE POSTAL : VILLE :

Modèle d'ordinateur ou de console :

Réponse 1 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.) Réponse 2 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse 3 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.) Réponse 4 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse 5 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire :



MEGADRIVE

ÉDITEUR : SEGA

VERSION : FRANÇAISE

GENRE : JEU DE RÔLES

DIFFICULTÉ : ASSEZ FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTINUES : SAUVEGARDES

NOMBRE DE SAUVEGARDES : 4

Quels desseins diaboliques peuvent bien se tramer dans les sous-sois de la région ? Pour le savoir, il vous faudra résoudre de nombreuses énigmes, des casse-tête qui seuls pourront vous faire progresser dans ces dédales sombres et humides infestés par des créatures des ténèbres. Mais comment diable celles-ci ont-elles pu arriver jusqu'ici ? Et à quoi rime donc toutes ces disparitions de villageois ? La guilde de magiciens et son chef le puissant Ragno Roke, à présent versé dans la magie noire, sont fortement soupçonnés. Voilà le trame générale de ce jeu qui promet de nombreuses heures devant l'écran sans pouvoir en décoller. Le principe de celui-ci le rend très attrayant et fait appel à beaucoup de réflexion et de logique, même si tout cela est malheureusement un peu trop facile à mon goût (NdTSR : t'es trop futée, Yuriko !). En effet, vous serez plus souvent coincé et ne saurez pas quelle autre action faire devant un enchevêtrement de pierres qui ne demande en fait qu'à être dépliées dans le bon ordre. Dommage ! Cependant le scénario va vous tenir accroché jusqu'à la fin et vous ne penserez bientôt plus à ce détail. Les musiques sont convenables et les bruitages pas mauvais du tout avec quelques digitalisations vocales. Le gros problème vient de la maniabilité qui n'est pas toujours évidente en saut. Malgré cela, nous avons droit à des graphismes de très bonne qualité comme pour les décors des sauvegardes, des fontaines de vie, des télétransporteurs, et à des monstres parfois superbes comme le dragon-contre. Non seulement les ennemis peuvent s'entre-tuer (ils n'avaient qu'à mieux viser), mais en plus vous pouvez faire pas mal de choses impossibles dans d'autres RPG comme déplacer meubles et personnages, monter dessus (même si ce n'est pas très correct pour un chevalier), nager, aller derrière les comptoirs des boutiques, etc. Plein de bonnes choses dans cette aventure, en anglais en plus.

Yuriko



Fontaine magique, fontaine de vie, il suffit de la toucher pour qu'elle vous remette aussitôt sur pied. Vous en trouverez en général au minimum une par niveau. Dommage que, tout comme les points de sauvegardes, ces fontaines miraculeuses ne soient pas indiquées sur les cartes !



Dans les magasins, le choix se fait au pied : assez original, mais ne vous essayez pas à faire la même chose dans le réalisme sur l'échelle d'un boucher !



Voici un petit hôtel où vous pourrez dormir, faire des provisions et recharger votre magie, chaque combinaison des pouvoirs de l'air, du feu, de la terre, et de l'eau vous donnant droit à un sort différent.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Ce jeu regorge de passages secrets. Pâter bien attention et observer bien, parfois une voix peut vous indiquer qu'il vous faut effectuer une action spécifique ! Ce vous vous travaillez. Ainsi il vous faudra éteindre toutes les lampes d'une salle, bouger des statues et même diriger les rayons laser dans une certaine direction comme sur une statue par exemple.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



Un exemple d'empiètement du vilain : ici il s'agit d'une charmante vilaine emprisonnée dans une sorte de galle bleue immonde avec de très beaux reflets. Il faut la dire !

Ce n'est réaliste au mieux, il manque le sang mais on ne peut en faire pas rigoler, après tout ce sont des monstres alors ils ne sont peut-être pas comme nous, à l'inverse des créatures qui ont envahi notre planète. Selon le cas, vous pouvez le trancher ainsi ou le découper. Arrivez-vous donc à faire sauter la tête la plus haut possible !



Ce menu vous indique les objets que vous transportez, le potentiel qu'il vous reste en magie, votre équipement de chevalier, le choix classique des galles du jeu (son, etc.) et les cartes de chaque niveau exploré se désignant ou fur et à mesure de vos investigations avec escaliers et téléportateurs indiqués.

Light Crusader



Pas si évident que ce soit en n'importe quel jeu de rôle : à moins d'être un es du saut je vous conseille de rugir en silence.



Light Crusader

Rien ne sert de s'échouer sur les morts, ils sont morts. Vous me direz, s'ils sont morts comment peuvent-ils vous faire une tuer ? En bien, comme je suis sûr que vous ne l'avez pas deviné, ils sont animés par de la magie noire, et comme par hasard il y a un magicien au milieu de la salle ! Que faut-il donc faire ?

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

LIGHT CRUSADER ET LANDSTALKER

Difficile d'être comparé à un tel titre ! Il est vrai que le principe de ces deux jeux est, très ressemblant : déplacements, mélange du combat, et d'énigmes. Light Crusader n'a pas les mêmes qualités qui ont valu à Landstalker son



COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

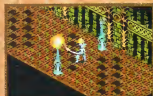
En frappant sur le cristal, vous pouvez dévier le faisceau lumineux qui miraculeusement vous permettra d'ouvrir des portes et même des passages secrets !



Ce genre de blabs rouges dans cette position est prêt à vous balancer une boule de feu que vous sentirez passer. Il vaut mieux être en constant mouvement pour les éviter.



En frappant sur l'horloge, vous arrêtez le temps et l'explosion des bombes en même temps voilà de quoi vous laissez le temps d'une réflexion et d'un ballot d'objets à travers la pièce.



Une petite voix en anglais, quatre temporelles alternatives comme seule compagnie ? Étrange ! En interagissant d'un coup d'ignie la lumière qui les prodigèrent, vous n'avez droit à un passage vers une salle sacrée. Mais que racontait-elle ?



GRAPHIQUES

16

Quelques graphismes supérieurs.

ANIMATION

16

Mouvements très fluides des monstres et polygones.

MUSIQUE

12

Une bruitage, musique très variée.

S'ADAPTE

15

Pas terrible en tout, seul réel point à retenir.

J'AIME

- Quelques décors magnifiques
- Enigmes, casse-tête et sillons sacrés à gué
- On peut décaler les ennemis ! Cool !!!

J'AIME PAS

- Le héros est un peu trop essouffé à l'arrêt ou trop stressé ?
- A part dans les souterrains, les villageois ne servent plus d'une très grande aide.



EN RÉSUMÉ

Le jeune chevalier David Lander a le plaisir de découper des monstres avec le sourire dans de jolis décors composés de toiles d'araignées et de foin, en résolvant plein d'énigmes, en poussant des pierres, des bombes, des barils de poudre pour ouvrir des portes ou se procurer des objets très précieux. Un jeu un peu facile mais très agréable et très prenant.

88%

Avec

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Vos Intérêts Sont en Jeux !

7 Nouveaux Magasins en France ...!

SETE - 11, rue Mario Roustan

ANNEMASSE - 11, rue Adrien Ligué

LA REUNION - Le Tampon

Arcades des 600 - 199, r. Hubert Delisle

DUNKERQUE - 14, rue Royer

CHOLET - 11, rue Clémenceau

AJACCIO - Galerie Napoléon - Cours Napoléon

AGEN - 101, cours Victor Hugo

Pour Ceux qui ont du mal à Compter

ça fait en tout 32 Magasins !...

L'Engagement des DOCKS

- Vous Présenter les Dernières Nouveautés au Meilleur Prix
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Etc...
- Vous Racheter vos Anciens Jeux CASH * au Meilleur Tarif
Chaque mois l'Argus DOCK GAMES définit les Prix de l'Occasion
- Vous Offrir un Choix de Jeux d'Occas Comme Nulle Part Ailleurs
Consoles, Accessoires, Cartouches, CD ROM et CD
- En Direct du Japon et USA, les Derniers Goodies, DBZ et Autres
Cardass, Figurines, Posters, Mangas, Etc... Cartes MAGIC
- Vous Informer 24h sur 24 et 7 jours sur 7

36-68-22-06

Par un Simple Appel Téléphonique Partout en France (sans Indicateur)

Les Infos sur les Magasins DG (Promos, News, H d'ouvertures, Etc...)

Des Trucs et Astuces sur les Jeux et des Cadeaux à Gagner

SATURN

de SEGA + Virtua Fighter

+ 1 Pad

3390 Frs TTC

3DO FZ10

+ 2 Jeux + 1 Pad

Promo (nous consulter)

Les Jeux Play Station:

Toshinden VF 399 Frs

Ridge Racer VF 369 Frs

Air Combat VF 399 Frs

Mortal Combat 3 VF 399 Frs

Tekken VF 399 Frs

Philosoma VF 369 Frs

Rayman - Le Foot de Konami

Cyberspeed - Parodius D

Aliens - Panzer Général

Etc, etc, etc !...

Play Station

de SONY + 1 CD + 1 Pad

2099 Frs TTC

Une surprise

pour toutes les Commandes

fermes passées avant le

15 Septembre

DOCK GAMES Revendeur SONY France



5 % de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE DG

En Septembre la SUPERCARTE

est remise Gratuitement

pour tout achat d'une

Console Neuve

Vous avez en Projet un Magasin de Jeux Vidéo dans une Ville de plus de 50 000 habitants
Contactez nous, Ce sera peut-être Vous le Prochain DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 60 Boutiques Spécialisées d'un 55, autres Groupes, fort de son expérience, nous apportons les Gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

*Bénéficier n'est pas un hasard ou n'est pas sans suite favorable.

Renseignements 24h sur 24: **36-68-22-06**

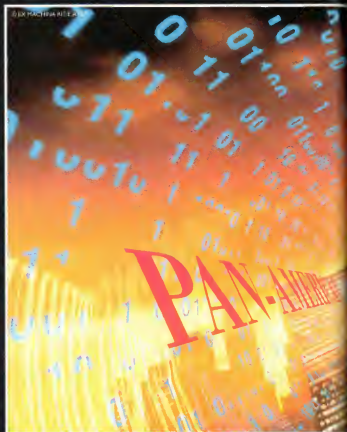
* Selon le projet de l'investisseur. Pour bénéficier de la qualité des jeux, certains sont disponibles en jeu d'occasion uniquement. ** Pour les régions BSR, la situation est de 20% TTC / TTC / TTC.

*** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Remise de 5% sur tout achat de consoles neuves.

AGEN	Tel: 36-68-22-06
ALX en Provence	Tel: 42-21-95-26
AIACCIO	Tel: 95-21-19-05
ALBI	Tel: 63-49-94-40
AMIENS	Tel: 22-92-28-85
ANGERS	Tel: 41-87-59-14
ANGLOLEME	Tel: 45-94-43-15
ANNECY	Tel: 50-45-75-71
ANNEMASSE	Tel: 50-87-16-75
AVIGNON	Tel: 90-82-22-61
BAYONNE	Tel: 59-59-41-61
BLOIS	Tel: 54-78-97-38
BORDEAUX	Tel: 56-01-13-19
BOURGES	Tel: 48-50-71-44
BREST	Tel: 98-46-59-10
BRIVE la Gaillarde	Tel: 55-17-92-30
CAEN	Tel: 31-38-88-66
CHAMBERY	Tel: 79-69-54-50
CHALON	Tel: 85-02-98-58
CHOLET	Tel: 41-46-06-01
DIJON	Tel: 80-58-95-94
DUNKERQUE	Tel: 28-66-73-73
EVEUX	Tel: 32-62-54-72
FREJUS	Tel: 94-53-64-18
GRASSE	Tel: 93-36-34-45
GRENOBLE	Tel: 76-47-14-25
LA REUNION	Tel: 37-87-76
LA ROCHELLE	Tel: 46-41-29-01
LE HAYRE	Tel: 35-22-72-55
LYON	Tel: 78-60-33-60
METZ	Tel: 87-36-33-33
MONTAUBAN	Tel: 63-66-57-33
MONTLÉON	Tel: 70-05-94-82
NICE	Tel: 92-12-87-30
NIMES	Tel: 66-21-81-33
NIORT	Tel: 49-77-05-13
ORLÉANS	Tel: 38-77-98-30
PARIS	Tel: 45-04-13-10
PERIGUEUX	Tel: 53-09-84-00
QUIMPER	Tel: 98-95-12-48
RODEZ	Tel: 65-68-94-58
ROUEN	Tel: 35-89-60-33
SETE	Tel: 67-74-81-46
St BRIEUC	Tel: 96-62-33-13
St ETIENNE	Tel: 77-41-84-79
St QUENTIN	Tel: 23-64-15-07
STRASBOURG	Tel: 88-22-54-81
TARNOS	Tel: 59-64-18-66
TOULON	Tel: 94-91-39-69
TOURS	Tel: 47-20-42-30
VALENCE	Tel: 75-56-72-90
VARENNES	Tel: 41-81-03-17

Ouvertures Prochaines
NANTES tel: 36-68-22-06
MARSEILLE tel: 36-68-22-06
TROYES tel: 36-68-22-06
Villes Disponibles
LILLE - NARBONNE
REIMS - NANCY
LE MANS - LORIENT
CARCASSONNE - PAU
LE PUY - CLERMONT.F
NEVERS - CHARTRES
MELUN - CHERBOURG
BEZIERS - TARBES

Le phénomène Bomberman n'est-il pas symptomatique ? Avec ce titre phare du chez Hudson Soft, une notion jusqu'alors sous-jacente est apparue au grand jour : la convivialité. Les jeux vidéo oui, mais certainement pas seuls ! Même Sonic, jusqu'ici solitaire, a compris la leçon en emmenant le renard dans ses aventures. Avec l'avènement de nouvelles technologies, de nouvelles machines, le concept a pu s'épanouir pleinement. Tout d'abord sur PC où le phénomène Doom a fait trembler des entreprises entières dans lesquelles les ordinateurs dominaient au nez et à la barbe de tous d'infénales machines de jeux. Puis Internet est arrivé. Un réseau mondial qui relie entre elles des milliers de personnes. En ôte des consoles, la technologie 32 bits achemine, le Link montre aujourd'hui le bout de son nez. De véritables communautés virtuelles sont en train de naître. Les joueurs peuvent désormais, chacun derrière leur écran, se retrouver dans des mondes imaginaires où l'action, l'adrénaline et l'émotion se combinent pour donner des jeux d'un genre nouveau. Le Link et les réseaux s'apprêtent à changer la face du jeu vidéo. A vous de prendre la vague et de découvrir un nouveau monde de sensations.



FRENCH

Et les réseaux envahirent la planète...



CONNEXION



Zéro Tolerance d'Acadsoft sur PlayStation constitue un vrai instructeur du mode "Link" à l'usage, car le concept va bien au-delà d'être atypique...



Sur Internet, si vous désirez jouer à D'own 1 à 2 ou à Herd, il y a une multitude de sites en ligne. Il existe même un serveur appelé Dwango qui vous fait télécharger les jeux en ligne. Les jeux en ligne sont très populaires, mais ils sont aussi très coûteux. Les jeux en ligne sont très populaires, mais ils sont aussi très coûteux. Les jeux en ligne sont très populaires, mais ils sont aussi très coûteux.



Qu'en pensent les développeurs ?

"Le développement d'un jeu en Link n'est pas forcément très compliqué, affirme un programmeur, la console 32 bits disposant de librairies (bibliothèques de programmation) simples à utiliser". Oui, mais le jeu subit des ralentissements une fois la console connectée à une autre machine. "Définitivement non", répond le même programmeur. Le taux de transfert est suffisamment élevé pour éviter tout ralentissement de l'action en cours. Mais ce n'est pas l'unique raison. Ce qui empêche toute défaillance de la part de l'une ou l'autre des consoles tient au fait même d'être transmise. Le Link se contente de communiquer les informations des vitesses (dans le cas de Destruction In Hurly) sans le paysage environnant entre la PlayStation amétrique et son homologue résolvée. Génial, mais il faut y songer ! L'ennemi intermédiaire enfin : le jeu à deux n'étant possible que via le Link, les développeurs de PlayStation qui jouent des raisons évidentes de faisabilité, ne peuvent jouer avec un ami en Link, ni au sein d'un pas frustrés de ne pas disposer d'une option avec écran séparé. "La plupart des jeux sur PlayStation se jouent à deux simultanément en Link, sans avoir une perte de qualité dans le graphisme et l'animation en comparaison avec un écran séparé comme c'est le cas sur console 16 bits. C'est un choix délibéré", rétorque — toujours — le même programmeur interviewé. Bonne ou mauvaise décision ? Le débat est lancé.



Le mode "Link" implique les développeurs, mais pas l'utilisateur et par conséquent, l'utilisateur ne peut pas jouer à deux sur une console. Super Mario Kart ou Street Fighter, par exemple, ne peuvent pas être joués à deux sur une console. Pourquoi ? C'est parce que les développeurs ne peuvent pas jouer à deux sur une console. Pourquoi ? C'est parce que les développeurs ne peuvent pas jouer à deux sur une console.

SHOP

Pendant ce temps, les zôtres...

Où en sommes-nous de la concurrence ? Lors d'une récente interview parue dans... le magazine *Edge*, Sam Tramiel, fils de Jack et Président d'Atari US affirmait qu'« outre notre quadrigameur CarBox (il offre un son en stéréo en plus de la fonction Initial), nous disposons d'un autre jérémyhénique, le Jay-Link qui permet de jouer de l'exec à trois-trois simultanément en réseau ». Cet accessoire sera disponible très prochainement et, pour l'instant, seule l'adaptation du jeu Doom d'Id Software se joue avec le Jay-Link, non sans quelques difficultés puis que le mini-réseau "plante" fréquemment. Mais Atari a plus d'un tour dans son sac, et les possesseurs de la seule et unique console 64 bits actuellement sur le marché — que Sam Tramiel compare à un Pentium — se doivent de conserver le moral. Le staff de programmation, majoritairement anglais, est en train de développer un nouveau chip appelé Tormenter. Au nom de l'avion de combat british, plus performant et moins cher. Il fera probablement partie intégrante de la Jaguar d'ici la fin de cette année et de la Jaguar 2 prévue pour l'automne 1995. Les siffes mixtes a-b-a-b-a-b pour jouer en réseau via le Jay-Link sont donc à jérémyer. Du moins espérons-le. Quant à savoir ce que Nintendo projette de faire dans le domaine, seule Marianne Irma le sait.

«Ta mère à poil» sur PlayStation ?

Plus largement, que sont les réseaux ? Les Links PlayStation, Jaguar et Saturn, sont les clones successeurs des Links pour Game Boy et Game Gear, les deux portables de Nintendo et Sega. À de rares exceptions près qui restent encore à démentir, ces câblus se limitent à une connexion entre deux machines. C'est pourquoi l'on parle de mini-réseau comparé à certains brins sur PC qui se jouent de deux à huit, voire mieux encore, à Internet où se retrouvent chaque jour des milliers d'acros pour des parties de *SivNut* ou du *Doom 1 & 2* entablées. Car, il est évident que le jeu qui se joue en réseau par excellence et qui par ailleurs a lancé le mode des siffes en réseau, provient de l'imagination débordante de l'équipe du Texas Instruments. *Doom* est incontestablement le must du genre. Ce Texas Chainsaw Massacre virtuel qui se joue chez soi ou au bureau avec franchise à tel point que, pour l'anecdote, David



Et vous, vous jouez où avec le vôtre ? Selon les dires de Nintendo France, le jeu *Game Boy* qui se serait le plus vendu grâce au Link se nomme *F1 Race*. Les amateurs auraient même pu y jouer à quatre simultanément !



Le Gear-to-Gear Link est apparu en réponse au Link pour Game Boy. Ce qui n'empêche pas Sega de disposer d'un autre type de service ludique en réseau au Japon et aux États-Unis pour l'instant : la Sega Channel. Bientôt en France ?



Seule la portable de Nintendo, la *Game Boy*, a hérité d'un Link. La *Nes* et la *Super Nintendo* n'ont pas eu ce privilège. Pourtant, nous avons pu constater à l'E³ qu'un procédé dénommé «X-Eye» exclusivement réservé au marché US permet de jouer à des jeux tels que *Mortal Kombat* sur *Super Nintendo* et *Megadrive* via un modem. Des combats par téléphone ? Pourquoi pas.

LINK

Voici le fameux Link pour la PlayStation en vente au Japon depuis le mois de juillet pour la modique somme de 2 000 yens (120 francs environ). L'éditeur nippon Pony Canyon a même prévu de vendre avec le câble adéquat Metal Jacket, jeu de combat à la Iron Soldier sur Jaguar et premier titre à se jouer en link sur PlayStation.



Si Doom a lancé la mode des jeux en réseau, il n'a pas été le premier titre disposant de cette option sur micro-ordinateur. Des hits comme Populous de Bullfrog et Stunt Car Racer se jouaient déjà en réseau sur Atari ST et Amiga. À l'époque, il était même possible de relier un Atari ST à un Amiga !



Le Jag-Link sera commercialisé très prochainement en vue de satisfaire les fans de Doom sur Jaguar, le seul jeu à bénéficier du mode "Link" pour le moment. Certains détails techniques restent toutefois à améliorer pour éviter tout dérapage...

Pony a été le premier à créer un anti-Doom, alléguant ainsi l'énergie de Shiny Entertainment à travailler plutôt qu'à jouer ! Les ventes permettront de s'adresser aux joueurs des jeux en réseau depuis peu, et si l'on excepte les plantages fréquents et les éventuels ralentissements liés au nombre trop important de connectés, c'est du délire !!! Tout ça pour dire que les titres en réseau sont l'avenir des jeux vidéo : par leur convivialité, malgré certains inconvénients notables. Sony, comme beaucoup d'autres et de constructeurs, l'a bien compris.

(1) bit : acronyme de l'anglais *binary* et *digit*, un bit est l'unité élémentaire d'information pouvant prendre deux valeurs distinctes, généralement 0 et 1.

Quelques dates clés dans l'histoire du Link sur consoles :

1990 : Le Link pour Game Boy sort en même temps que la console. 100 000 Game Boy sont vendues entre octobre et décembre. Le Link est-il un argument de vente ? Nul ne sait, puisqu'il fait partie du packaging.

1991 : Lancement de la Game Gear et du Gear to Gear Cable. Même remarque que précédemment.

1994 : Le premier (et dernier ?) jeu Link sur Megadrive à être commercialisé en France est signé Accolade et se nomme Zero Tolerance.

1995 : Arrivée sur le marché de la PlayStation et de ses accessoires dont le Link. Sony, et plus particulièrement PlayStation, semblent pas mal compter sur ce périphérique pour séduire les potentiels acheteurs nippons (courant juillet), américains et européens (fin septembre). Le Jag-Link pour la Jaguar se fait attendre. Sam Tramiel affirmant pouvoir jouer à trente-deux en réseau simultanément sur la console 64 bits d'Atari !

Jeux vidéo et 3D

Comment ça marche ?



L'arrivée des nouvelles consoles Saturn et PlayStation posent de nouvelles questions sur la manière de programmer un jeu vidéo. Les techniques ont toujours évolué mais tant que l'on restait en 16 bits, il s'agissait le plus souvent de jeux se déroulant en 2D (deux dimensions) avec soit des effets pour donner l'impression de 3D (trois dimensions) soit des tentatives de jeux en vrai 3D au moyen de coprocesseurs rajoutés dans les cartouches. Dans le dernier cas, on parle de polygones. Sur PlayStation et Saturn, la plupart des jeux nouvelle génération utilisent cette technique de 3D polygonale. Comment fait-on pour créer un jeu utilisant cette technique ? C'est ce que je me propose de vous expliquer grâce à l'aide d'un programmeur français qui passe ses jours et ses nuits en ce moment à gérer des polygones sur PlayStation pour le compte d'Océan France, j'ai nommé Pierre Adame ! Son équipe, Power and Magic, a ouvert à Joypad les portes de ses laboratoires secrets et vous allez tout savoir sur la création d'objets 3D servant aux jeux vidéo de demain. On commence ce mois-ci par l'aspect purement technique de création des objets 3D et surtout, le vocabulaire employé. Le mois prochain, on attaque l'histoire et les méandres de la programmation 3D sur consoles 32 bits.

3615 Japanim

**Intégralement original !
PRODUITS PAR JAPON**

- DRAGON BALL
- SAINT SEYA
- RANMA 1/2
- DRAGON QUEST
- YUYU HAKUSHO
- BASTARD
- TOUS LES AUTRES

TOUTES LES VHS VF

- Dragonball Z** du volume 1 à 11
139F + 0F ou 449F + 0F les 4 au choix
- CYBERCITY 1, 2 & 3
 - LA CITE INTERDITE
 - RANMA 1/2 VOL 1 & 2
 - LEMMING
 - DOMINION 1 & 2
 - WAPS 1 & 2
 - RIA 1 & 2
 - MASS METEO
 - OGINKI CLINIC
 - SURFMAN 2038
 - BLOW STEP
 - SAINT SEYA Vol 1, 2, 3
 - UROSUKIDOJI VOL 1, 2 & 3
 - MACROSS
 - COBRA Vol. 1, 2
 - KEN le survivant
 - GENUS WARS 1 & 2

NOUVEAU ! MAGIC CARDS
A PRIX DEMENTS
STARTER BOOSTER 50 F
ROOSTER 15 F
VERSIONS U.S. ET FRANÇAISES

DBZ

- TRADING CARD Z COLLECTION (le sachet) 28 Frs
- PP CARDS 27 (la carte) 3 Frs
- PP CARDS 27 (le paquet de 35) 70 Frs
- STICKERS LONGS (la carte) 3 Frs
- CARTE HOLOGRAMME (la carte) 5 Frs
- HERO COLLECTION 3 (le sachet) 18 Frs
- DP 23 CARDIASS (le sachet de 10) 30 Frs
- VISUAL COLLECTION 2 (le sachet de 10) 30 Frs
- STICKERS LONGS (le sachet de 35) 70 Frs
- POWER LEVEL 14 (le sachet de 10) 30 Frs
- GOMME 10 Frs
- POGS DBZ (par 6) (le pochette) 10 Frs

Mais aussi : Cd musicaux • laser discs • roms
• poster tissus • mangas • gomme • stylos etc...

PAIS DE PORT 0* POUR UN ACHAT SUPERIEUR A 100 F La passion à petits prix !

A RETOURNER A JAPANIM - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

PRODUITS	QUANTITE	PRIX

Si commande inférieure à 100 Frs : + 20 Frs

PAIS DE PORT QUATRS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 10 F

TOTAL

COORDONNEES

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____
Code Postal : _____

REGLEMENT

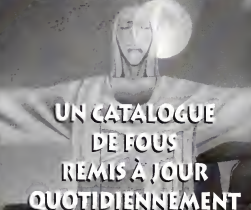
- ☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
- ☐ CARTE BANCAIRE
- ☐ Encair fin
- ☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rejoindre 30 F)

Tous ces produits sont également disponibles au magasin **GAMES** 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03

Le jour s'est levé ...
le maître s'est révélé !

3615 MICROKID'S

le serveur culte des mordus



**UN CATALOGUE
DE FOUS
REMIS À JOUR
QUOTIDIENNEMENT**

**LES DOSSIERS
COMPLETS
SUR LES JEUX**

**LES RUMEURS
LES PLUS FOLLES
SUR L'AVENIR
DU MONDE DU JEU**

Réjouissez-vous fidèle !
retrouvez toute l'actualité du jeu vidéo
et du multimédia ...
et bienvenue dans la secte, 24h/24 !

100% collection

MAGS

- FAMILYCOM
- FAMITSU
- ANIMEDIA
- NEWTYPE
- ANIME V
- PLASTATION MAG
- SATURN FAN

**ATTENTION
Dragonball 42
LE DERNIER !
39 Frs**

Pour les turieux :
3615 JAPAN
la messagerie où
se connectent
les fous d'animation !
1,27 F la minute

ART BOOK
DRAGON BALL Z
vol 2 159 F

connecte toi
et découvre
notre catalogue !
Si tu cherches
bien ... Surprises
garnies !

RAMICARDS OFFICIELLES 10 F

Exemples de pages

Retrouve tous les mois dans Joypad :

■ des interviews, des dossiers complets et des news pour tout savoir sur les jeux vidéo,

■ des tests, des soluces et des tips pour tirer un maximum de tes jeux,

■ des nouvelles rubriques : Anim'Paad sur les dessins animés et les mangas, Arcades sur les jeux qui cartonnent en salle,

■ ... et chaque mois, un supplément de 32 pages avec toutes les infos en direct du Japon et des USA.

Un an d'abonnement à Joypad + une radio FM d'enfer en cadeau ...

1 AN
d'abonnement
239 F (11 n°)
seulement
au lieu de 352 F
+ la radio FM en cadeau

+ des supers avantages :

1 JOYPAD arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.

2 Les petites annonces que tu veux faire passer sont prioritaires.

3 Tu disposes de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYPAD.

113 F
de réduction

... ondes de choc garanties !

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je ne résiste pas à l'appel des ondes et je profite de votre offre exceptionnelle :
1 AN (11 n°) pour 239 F seulement au lieu de 352 F soit une économie de 113 F. Je recevrai en cadeau ma radio FM.

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par : ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal
Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____ Ville : _____
C.P. : _____ Mon pseudo* : _____

* à créer sur 3615 pour profiter de 3614 JOYPAD.
Offre valable jusqu'au 31.08.95 et réservée aux nouveaux abonnés.
Votre cadeau sera parviendra 2 à 4 semaines après réception de votre règlement.

A retourner à : JOYPAD Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.

Cette radio FM est équipée d'une prise pour un casque, histoire de profiter partout des ondes. (Taille réelle)



CT 279 CC 44

anim'pa

UNE RENTRÉE ANIMÉE ?

Et voilà, encore un été qui s'en va, et une nouvelle année (scolaire) qui va commencer. Finies les vacances, les rediffusions d'un temps rattrapé au phoné, et voici les nouveautés qui débarquent, préparées pendant que vous savouriez les derniers moments de repos... Alors que notre Grey national nous revient du pays du Soleil levant où il a vu (le veillard !) le tout dernier film de DIZ mais aussi Mimé a surpris, un titre qui vous inspire comme ça moins que DBZ mais qui n'est autre que la dernière production de notre vénéré maître à tous Hayao Miyazaki (Porco Rosso), votre serviteur s'est empressé d'allier l'outil du choc à nos éditeurs français préférés pour connaître leurs projets en ce mois de septembre, récoltant par ailleurs quelques vidéos bien diverses et sorties depuis quelques semaines. Olivier Godeau

La rentrée... un mot qui en angoisse certainement plus d'un en ce moment. Pour

partie remise pour encore quelques jours ou quelques semaines. Mais quand on dit «dessins animés», la rentrée, c'est plutôt une bonne chose car après une longue période de deux mois de rediffusions intenses et d'appauvrissement de nos chères boutiques, c'est en général synonyme de nouveautés. Malheureusement, les temps ont changé, et les grandes rentrées comme on a pu en voir vers la fin des années 80 ou la Une et la Cinq se battaient à coup de Olive et Tom, Maison Ikkoku (Juliette je t'aime), Ken, Jeanne et Serge, etc. pour attirer le plus de jeunes possible à la sortie des cours, sont déjà loin derrière. Les sitcom ont remplacé les dessins animés, et il n'y a plus que le mercredi matin où nous ayons droit à quelques inédits des rares séries subsistantes au milieu de rediffusions interminables... snif ! La grande question du moment se pose évidemment sur ce qu'on va retrouver sur TFI cette année. On parle toujours beaucoup de Yû Yû Hakusho ou de Slam Dunk, mais autant vous le

dire tout de suite, au moment où je tape ces lignes, c'est-à-dire un peu avant le 15 août, toujours rien n'a été décidé, ou pire, aucun épisode de Slam Dunk ou de Yû Yû n'a encore été doublé en France. À mon avis, sauf miracle de dernière minute, ça ne va pas encore être pour tout de suite... Ce ne serait pas étonnant d'ailleurs, car depuis plus de deux ans, TFI a perdu l'habitude de commencer l'année scolaire avec une belle nouvelle série et préfère amener ça vers les vacances de la Toussaint ou à Noël. Malgré tout, on pourra toujours se consoler avec le retour de la suite de DBZ et Sailor Moon, dont il ne reste que quatre épisodes avant d'arriver à la troisième série Sailor Moon S où nous découvrirons enfin les visages des ravissantes Sailor Uranus et Neptune. Néanmoins, nos oreilles bien avisées ont déniché une petite série japonaise produite en 1992 par Nippon Animation en cours de doublage, qui s'appelle Jenny aux cheveux d'or. Cependant, pas de quoi s'emballer, c'est une série qui se déroule aux États-Unis, à l'époque de Tom Swayer. L'héroïne y est une fillette aux cheveux blonds sur laquelle tous les maîtres du monde vont s'abattre (un genre de Princesse Sarah ?...). À surveiller quand même de loin...

Sur les autres chaînes, c'est aussi le mystère pour l'instant, les grilles de programmes n'ayant pas été dévoilées. En fait, les seules nouveautés dont nous sommes à peu près sûrs concernent la vidéo. Il faudra cependant attendre la fin du mois pour voir affluer une ribambelle de titres chez nos éditeurs, désormais bien connus du public.

Manga Vidéo continue sur sa lancée et accélère légèrement la cadence jusqu'à Noël en sortant non plus deux titres tous les deux mois, mais deux titres tous les mois. C'est le 20 septembre que sortira l'unique adaptation animée de la BD Applesed de Masamune Shirow. Cette OAV de 85 minutes est cependant un peu décevante pour ceux qui connaissent bien l'œuvre originale, notamment au niveau des dessins. À cette même date sortira Roujin Z, un film de 1991 dont le scénario et les robots sont signés Katsuhiro Otomo (auteur d'Akira). Ce film bénéficie d'une réalisation moins conséquente que le film culte, mais il vaut le



AD

あにめばど

détour malgré tout. Ici, Otomo soumet un des problèmes majeurs du Japon d'aujourd'hui, l'avenir d'une population massive et jeune, mais qui sera vieille demain. Il évoque ce problème à travers un vieillard doté d'une armure spéciale lui permettant d'avoir toutes les fonctions vitales d'un homme de 30 ans. Mais son comportement va rapidement se dégrader et causer beaucoup de remous dans la ville.

Un an après avoir sorti la première cassette de Chronique de la guerre de Lodoss, Kaze Animation met le paquet. Le 25 septembre sortira le second volume de Bubblegum Crisis intitulé «Machine à tuers». Rappelons que ce grand classique du cyber-punk ne compte pas moins de 8 volumes. Plastic Little (une histoire aux jolis dessins de Satoshi Urushihara, celui qui a dessiné La légende de Lemmeur), annoncé depuis longtemps, sort enfin en version doublée; ainsi, le 25 sortent aussi les deux premières OAV de Tenchi Muyo et Moldiver. Tenchi Muyo, c'est l'histoire pas sérieuse du tout d'un jeune garçon qui libère malencontreusement un démon enfermé dans un temple (démon féminin, précisons bien).



JENNY AUX CHEVEUX D'OR © Nippon Animation



MOLDIVER © Pioneer/Kaze Animation



Mais ce n'est encore que le tout début de ses ennuis... Quant à Moldiver, c'est l'histoire de la fille d'un super héros (qui ne serait pas moins que Superman) qui revêt, par hasard là aussi, un costume lui donnant des super pouvoirs et qui va bien s'amuser avec. Enfin, beaucoup plus sérieusement, Kaze sortira les OAV en VO sous-titrées de The Cockpit, trois récits de la Seconde Guerre mondiale écrits par Leiji Matsumoto (auteur d'Albator, et ça se voit !). Il faudra attendre encore un peu avant de voir arriver la suite des deux premiers volumes de Cobra chez AK Vidéo. La rentrée nous ramènera aux VO sous-titrées avec d'abord la suite de Slow Step (la série de Mitsuru Adachi, auteur d'une Vie nouvelle, Théo, etc.) et la première cassette de You're Under Arrest. Cette série du même auteur que Ah! My Goddess raconte les aventures de deux charmantes policières. L'une est plutôt casse-cou, l'autre bricoleuse de talent. Le dessin animé bénéficie d'un graphisme très soigné. Tout ceci est prévu pour la fin du mois.



Joypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joypad Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNE-TOI VITE !

229 F
au lieu de 352*

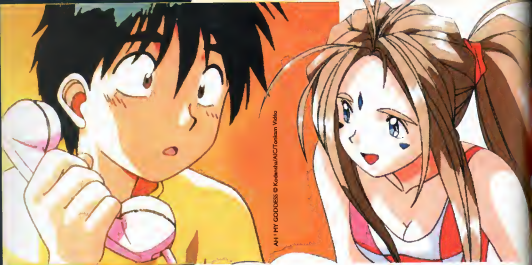
Tes Avantages Abonnés :

- Joypad arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.
- Les petites annonces que tu veux faire paraître sont prioritaires.
- Tu bénéficies de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYPAD.

OU! Je m'abonne pour un an (11 numéros) à JOYPAD, pour 229 F au lieu de 352 F, soit une économie de 123 F. Je joins mon règlement par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat lettre à l'ordre de HDP.

Nom : _____ Prénom : _____
Date de naissance : [] [] [] 19[] [] Sexe ☐ M ☐ F
Adresse : _____
Code postal : [] [] [] [] Ville : _____
Console : _____ Pseudo* : _____

* Pour bénéficier du 3614 JOYPAD, après l'avoir créé sur 2615.
Abonnement Belgique JOYPAD via Charles Permet, 12 1030 Bruxelles 1 ou (11 N°) 1030 PB 1030 BANCARD 1030 BANCARD
Vous pouvez aussi le commander chez votre libraire. Adresse: 1030 BANCARD 1030 BANCARD
Le droit d'envoi et de distribution des données concernant les abonnés pour services auprès des Services Abonnements
Remarque: pour tous les abonnés sont considérés comme des abonnés réguliers.



AH ! MY GODDESS © KOTENJUNCTON Vidéo

CINÉMANIMÉ CONTINUE

Dans le monde de l'animation, Kaze Animations et UGC Ciné Cité à Paris ont créé ensemble les fans d'animation japonais avec le cycle Cinémanimé qui propose 7 films, un chaque jour du 5 septembre, en VCR sous-titrée française. C'est ainsi que vous avez peut-être eu le plaisir de : Mon voisin sur grand écran le film de Macross, Caren & Miyazaki, le génial & Arise de Yoshitaka Yasuhiko (Versus wins Gundam), Galaxy Express 999 (avec les yémés de J'Attends) et bien d'autres encore. Si vous n'étiez pas à la partie, soit parce que vous étiez en vacances, soit parce que vous n'habitez pas à côté, cachez bien le film de Macross, Caren & Miyazaki, le génial & Arise de Yoshitaka Yasuhiko (Versus wins Gundam), Galaxy Express 999 (avec les yémés de J'Attends) et bien d'autres encore. Si vous n'étiez pas à la partie, soit parce que vous étiez en vacances, soit parce que vous n'habitez pas à côté, cachez bien le film de Macross, Caren & Miyazaki, le génial & Arise de Yoshitaka Yasuhiko (Versus wins Gundam), Galaxy Express 999 (avec les yémés de J'Attends) et bien d'autres encore.

Si vous n'étiez pas à la partie, soit parce que vous étiez en vacances, soit parce que vous n'habitez pas à côté, cachez bien le film de Macross, Caren & Miyazaki, le génial & Arise de Yoshitaka Yasuhiko (Versus wins Gundam), Galaxy Express 999 (avec les yémés de J'Attends) et bien d'autres encore.



GALAXY EXPRESS 999 © The Animation

AH ! MA BELLDANDY

Lui, s'appelle Keichi, c'est un jeune étudiant un peu timide. Elle, c'est Belldandy, une déesse, pas moins que la fille de Dieu. Ils se sont rencontrés par hasard, parce que lui commandait une pizza par téléphone et qu'il est tombé sur le royaume des dieux. Elle est arrivée, lui a demandé de faire un vœu, et il a choisi qu'elle reste auprès de lui et voilà comment le pauvre jeune homme est chassé du foyer où il habite et vit désormais avec elle dans un temple désaffecté. Une belle histoire d'amour commence, mais elle sera remplie d'embûches, de rivalités et de bonne humeur, car on ne s'ennuie pas dans cette série surtout quand d'autres déesses s'en mêlent comme la pulpeuse (et brésilienne ?) Urd, la sœur de Belldandy, qui arrive en sortant tout droit du poste de télé de Keichi. Hé oui, surveillez les surfaces planes et lisses comme les miroirs, la télé, votre bain, ce sont en général des passages inter-dimensionnels entre la Terre et le royaume des dieux ! Ah ! My Goddess est né du crayon de Kōsuke Fujishima, c'est un manga qui compte une dizaine de volumes (dont on attend toujours une sortie en français d'ailleurs...). Suite au succès de cette BD, une série de 5 OAV a été réalisée en 1993. Elle est réalisée par Hiroaki Goda (Bubblegum Crisis 8). Malgré un générique un peu "gnangnan", cette série figure parmi les grands classiques de ces dernières années. Les dessins sont superbes, l'histoire prenante et originale (bien que le style sera beaucoup copié par la suite). La première cassette contenant les deux premières OAV vient de sortir chez Tonkam Vidéo en version sous-titrée française, et nous vous la recommandons !

DBZ : SI GOKU NE LE FAIT PAS, QUI LE FERA ?

DRAGON BALL © Toei Animation/Shueisha/Gitai

C'est le titre du nouveau film de Dragon Ball Z, et très certainement le dernier : sorti au cinéma au Japon cet été, il suppose que vous êtes tous impatients vous les fans de Dragon Ball Z de savoir quelles nouvelles aventures attendent désormais nos héros ? Ayant eu la chance de le voir au Japon, je m'en vais vous en raconter la trame modestement. Tout commence le jour où Gohan et Videl forment une



ACTION REPLAY

Trichez comme un Pro !



Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro* grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :

- d'utiliser les codes donnés par votre mag* préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à l'INFINI ;
- de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions...

SUPER
NINTENDO
MEGA DRIVE



"NOUVEAU"!

PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIE

Les dernières versions débarquant de force en France, à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches américaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne réagit). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.

PLAY
STATION

MEGA-CD

SATURN

GAME BOY

GAME GEAR

MASTER
SYSTEM

PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

Insérez votre cartouche PRO ACTION REPLAY dans votre nouvelle console SONY, à l'emplacement prévu pour le "Memory Card", et découvrez avec émerveillement que vous pouvez aussi "tricher" sur des CD. À vous les VIES INFINIES, l'INVINCIBILITÉ, la possibilité de SAUTER DES STAGES, enfin la PUISSANCE MAXIMALE pour les meilleurs jeux existants actuellement sur PLAYSTATION grâce aux nouveautés de jeux enregistrées sur la cartouche PRO ACTION REPLAY.

"NOUVEAU"

"NOUVEAU"

PRO CDX pour MEGA-CD UNIVERSAL ADAPTOR pour SATURN

Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON, mais votre console vous le refuse ? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD et l'UNIVERSAL ADAPTOR pour SATURN, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Ces deux interfaces s'insèrent simplement dans le port cartouche de votre console et vous permettent de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américaines ou japonaises sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").

PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY PRO ACTION REPLAY pour GAME GEAR PRO ACTION REPLAY pour MASTER SYSTEM

D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, le PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES du, la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier — ou au contraire de compliquer — votre jeu.

Chaque cartouche PRO ACTION REPLAY est livrée avec un guide contenant des centaines de codes, ainsi qu'une méthode de recherche de codes très simple et efficace. Tous les produits cités dans cette page sont des produits officiels "DATEL" et sont entièrement indépendants des fabricants des matériels sur lesquels ils adaptent.

BON DE COMMANDE

(à découper ou recopier)

À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Codex.

OUI ! Je veux recevoir :

- ☐ NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 320,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 320,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GAMEPRO (Action Replay pour Gameboy) = 225,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 210,00 FF (+35,00 FF*)

- ☐ MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SATCON (Adaptateur Saturn) = 200,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PLAYPRO (Action Replay pour Playstation) = 180,00 FF (+35,00 FF*)

(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé.
Délai d'expédition : 3 semaines.

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

C.P. : VILLE : ÂGE : CONSOLE(S) :

Je joins un chèque de FF à l'ordre de MEGAPRESS.



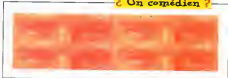
Découvre les célébrités
cachées derrière le jeu du

KIVALA

¿ Un chanteur ?



¿ Un comédien ?



¿ Un politique ?



¿ Un sportif ?



Et gagne une console
PLAYSTATION

KIVALA **KIVALA**

Où ça, où ça ? Sur le serveur

3615 JOYPAÐ



jours de suite. Inquiète, elle questionne le petit-fils du vieil homme qui n'est autre que celui qui a lu ses chansons. Il lui apprend que son grand-père ne devrait pas tarder à revenir, et lui propose de revoir la poupée de chat. Le jeune homme se révèle être un luthier, et aussi celui qui emprunte les mêmes livres qu'elle. Ils deviennent de très bons amis, mais un drame survient : il doit déménager en Italie... Je ne vous donne pas la fin du film, mais sachez que sans être un Totoro ou un Laputa, ce film bien frais est agréable à regarder. Cependant il reste bien fade face au clip musical qui le précède, entièrement réalisé par Miyazaki lui-même, narrant les aventures de deux policiers tentant de rendre à un ange sa liberté. Cela se nomme : "On Your Marks, Chage & Asuka", et est très certainement ce que j'ai vu de plus beau de ma vie en matière de dessin animé. Une merveille...

SON NOM, C'EST IRIA !

Un an après vous avoir présenté cette série de 6 épisodes aux personnages créés par le talentueux Masakazu Katsura (fameux auteur de Vidéo Girl Ai, DNA2...), voici déjà le second volume qui nous arrive chez Kaze Animation, toujours en version sous-titrée française. Ce second volume contient donc les épisodes 3 et 4.

À la fin du premier, Iria parvenait enfin à se débarrasser du Zeiram, cette créature démoniaque et sanguinaire qui semait la terreur dans sa galaxie, en l'expédiant quelques planètes plus loin. Là, elle retourne sur sa planète Mice, toujours à la recherche de son frère et guidée par une voix mystérieuse. Là, elle apprend la mort de Bob et surtout que tout le monde ignore, ou fait tout pour ignorer, sa mission de sauvetage du zérozeu Karma. Pourquoi tant de mystère autour cette opération qui l'a séparée de ses deux meilleurs amis ? En attendant, elle est contactée pour délivrer un professeur qui étudie justement la Zeiram et qui vient d'être kidnappé... Un second volume toujours autant rempli d'action, toujours aussi bien dessiné, à se procurer au plus vite en attendant le dernier qui sortira fin octobre.



IRIA ZEIR-01 © Kaze Animation

LES SORTIES VIDEOS ET MANGAS

Sortis cet été en vidéo :

- Ah ! My Goddess Vol.1 - S.Titré - Tonkam Vidéo
- Cobra Vol.1 - Doublé - AK Vidéo
- Cobra Vol.2 - Doublé - AK Vidéo
- Iria Vol.2 - S.Titré - Kaze Animation
- Kojirō ! Vol.2 - S.Titré - Kaze Animation
- La cité interdite - Doublé - Manga Vidéo
- Lodoss Vol.5 - S.Titré - Kaze Animation
- Maps Vol.2 - S.Titré - Kaze Animation
- Megalopolis Vol.2 - Doublé - Manga Vidéo

Sortiront fin septembre :

- Applesseed - Doublé - Manga Vidéo
- Bubblegum Crisis 2 - S.Titré - Kaze Animation
- Ladius / Les Dieux - S.Titré - Tonkam Vidéo
- Moldiver Vol.1 - Doublé - Kaze Animation
- Plastic Little - Doublé - Kaze Animation
- Roujin Z - Doublé - Manga Vidéo
- Slow Step Vol.2 - S.Titré - AK Vidéo

- Tenchi Muyo Vol.1 - Doublé - Kaze Animation
- The Cockpit - S.Titré - Kaze Animation
- You're Under Arrest Vol.1 - S.Titré - AK Vidéo

Prévisions mangas français pour septembre :

- AD Police - Samouraï Ed.
- Angel Vol.2 - Tonkam Ed.
- Conspiracy Vol.1 (U-Jin) - Samouraï Ed.
- Crying Freeman Vol.2 - Glénat
- Dr Slump Vol.4 - Glénat
- Elementalor - Kraken
- Gunem Vol.4 - Glénat
- Ogeski Clinic Vol.2 - Samouraï Ed.
- Porco Rosso Vol.3 - Glénat
- Porco Rosso - Art Book - Glénat
- Sailor Moon Vol.5 - Glénat
- Tokyo Babylon Vol.1 - Tonkam Ed.
- Video Girl Ai Vol.8 - Tonkam Ed.
- Dragon Ball Vol.17 - Glénat



Gundam

la mécha-saga

KIDO SENSHI GUNDAM

LA GENÈSE

1979 / SÉRIE TV

Il est débüté en 1979, le 7 avril pour être précis, avec une série TV de 43 épisodes ! Voici son histoire :

Plusieurs décennies d'années après notre époque, le calendrier a été remis à zéro. Ainsi, l'année 2046 devient la première année de l'Universal Century (UC 001). C'est à cette époque que les humains ont commencé à visiter le Terre et ceux de la suprématie pour aller vivre sur des espérances de sociétés gravitant autour de la planète. Longs de quelques décennies, les kol-méas, et les appelle des «Sides» en de son nombre de segs. Mais voilà, au l'ère UC 001, Side 3 annonce son indépendance et se proclame «provinciale» de Zion. Sur cette, l'année 2046, du même nom, mais véritablement, et c'est un évènement du genre Zabi qui prend le commandement, les territoires relevant de reconnaître cette indépendance, et Zion à l'immense plaisir d'envahir les Sides voisins. Sur le terrain, un scientifique veut tout juste le mettre au point une machine à machine, le RX-78 Gundam. Alors qu'en UC 0077, une guerre civile redonne suite avec la terre et Zion, un certain Amuro-kai, fils de ce scientifique, se retrouve engagé dans une querelle de la terre, qui à l'origine du genre, du Gundam dans le monde de la New Type. Les New Type sont des individus possédant de très pouvoirs intelligents, ils sont indispensables pour piloter les dernières machines qui se trouvent être moduler sans avoir besoin de voler, souvent beaucoup plus l'ennemi. Par chance, Amuro-kai découvre qu'il est un New Type. À ses côtés, un groupe de jeunes gens incroyablement en combat pour le joueur, qui se retrouvent eux aussi pris dans le conflit. Enfin, le grand ennemi et mort d'Amuro-kai, c'est Char Aznable (un des fils de Charles Zanzibar, si il n'y a pas une autre que le fils de l'ex-empereur de Zion. Bien sûr, le genre Zabi, c'est un personnage New Type qui s'appelle Hamon ou de la à contrôler les robots. La série se terminera avec une ultime terre puisque véritablement détruite, sans vraiment de vaincu ni de gagnant.

KIDO SENSHI GUNDAM

I, II, III

LES FILMS

1981, 1982 / FILM

La chose a eu tellement de succès, que Sunrise décide de l'adapter en cinéma. L'histoire est toujours la même, on reprend juste des épisodes de la série mais remaniés et condensés. Résultat, trois



UN SIDE

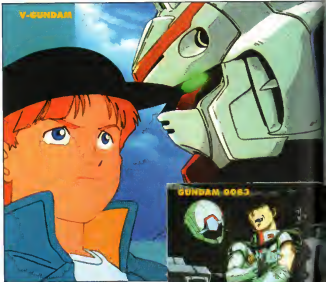
SES AUTEURS, SON ÉQUIPE

Contrairement à la plupart des dessins animés, Gundam n'est pas tiré d'un manga (BD). C'est une œuvre originale de deux auteurs réputés : le premier, c'est Yoshiyuki Tomino qui s'occupera même de l'écriture et de la réalisation des premières séries. Il est également l'auteur d'autre séries produites par Sunrise (producteur spécialiste des séries de robots) comme Heavy Metal L-Gaim, Xabungle, Ideon, Aura Battler Dunbine, Vifam (peu sont passées en France)... Le second s'appelle Hajime Yada. Il est plus connu chez nous car c'est à lui qu'on doit des séries telles que Wataru (Adrien sauveur du monde) et Samurai Troopers (Les samouraïs de l'éternel), mais il a aussi travaillé avec Tomino sur Xabungle, Ideon, Heavy Metal L-Gaim... Beaucoup d'autres personnes sont devenues célèbres en travaillant sur Gundam. Par exemple Yoshikazu Yasuhiko, qui créa les personnages de la première série (auteur et réalisateur par la suite de Arion, Venus wars...), Hiroyuki Kitazume, (Bastard, Moldiver, Gaiarth) ou Kunio Okawara pour les méchas (il a fait quasiment tous les Gundam) pour ne citer qu'eux.

G-GUNDAM



V-GUNDAM



GUNDAM 0083



Plus qu'une légende, Gundam est devenu en quinze ans au Japon, un véritable mythe pour les fans de dessins animés, principalement ceux avec des «mécha» (robots). Si vous êtes aussi fan de cet univers, vous avez très certainement maintes fois entendu parlé de ce fabuleux robot étalé sur tous les supports multimédia (série TV, cinéma, vidéo, manga,

romans, jeux vidéo...). Pourtant, aucun de ses dessins animés n'a été diffusé en France. Le voici qui débarque sur la PlayStation. Alors, pour mieux comprendre cet univers très complexe, voici un petit historique des différentes productions qui ont existé sur Gundam...



films d'animation qui sortent de tous 6 à six mois d'intervalle et qui racontent tout du début à la fin. Ils laissent au téléspectateur le temps

**KIDŌ SENSHI
Z-GUNDAM**

人眼... 2000年...

1985 / SERIE TV

Trouvez vos livres le 10 même filon, ou rendez-y pour les matériaux à broder.

C'est le rôle même de l'Etat et de son gouvernement, tout simplement, de garantir, d'assurer, de protéger, de défendre les libertés individuelles, civiles, politiques, économiques, sociales, culturelles, religieuses, etc. de tous les citoyens. C'est le rôle même de l'Etat et de son gouvernement, tout simplement, de garantir, d'assurer, de protéger, de défendre les libertés individuelles, civiles, politiques, économiques, sociales, culturelles, religieuses, etc. de tous les citoyens.

KIDO SENSHI GUNDAM ZZ

LA 零售-文具店

1966 / SÉRIE TV

C'est également une question d'équité. Les uns des deux camps peuvent encore jouir des fruits de cette loi, et sont les troupes restantes de l'Assemblée qui ont tenté une ultime mise en garde au Sénat. Le Sénat a refusé. L'Assemblée et même Geraldine Weiss s'efforcent en vain de faire passer la loi à un autre New York, John Adams, qui se remuait à l'époque des PARRIS.

KIDO SENSHI GUNDAM - GYAKUSHI NO CHAR

LA CONTRE-ATTAQUE DE CHAR

1985 / FILM

du costume, et que le film est l'un des plus beaux films. Il incar-
nisme à cette forme vieille série de 1970, pour l'histoire, accom-
pagné d'un look et plus moderne avec une excellente réalisation et



servait un style de dessin plus moderne. C'est de plus une véritable confrontation à l'histoire du Japon : on y trouve l'affrontement final entre les deux grands ennemis, Amuro Rai et les Zabihs, dans un splendide combat qui se termine par la victoire. En effet, ces deux combats se poursuivront pour sauver la Terre, par conséquent l'être humain par ses initiatives jointes.

KIDO SENSHI GUNDAM 0080

HISTOIRE PARALLÈLE
1989 / OAV / 6 X 30'

Après ce splendide film qui confirme encore plus Gundam comme série culte, TBS a eu le moment idéal pour exploiter ce concept sur un nouveau support, les OAV (Original Animation Video), mini-séries de quelques épisodes destinées exclusivement à la vente en vidéo, et qui les intermédiaire entre une série TV et un film cinéma à gros budget. On en profite pour changer le style de dessin en faisant appel, pour la création des personnages, à Hiroshi Makino (c'est lui qui a fait ceux de *Witcher* / *Robotech*, *Gundam*, *Megaman* 23...) pour cette série de 6 épisodes de 30 minutes qui se déroule en fait au même temps que la fameuse première série TV (on l'a vu en OAV 90, d'où le final), mais sur une autre planète. Avec les héros connus s'y opposant, il y a là une simple histoire parallèle.

KIDO SENSHI GUNDAM F-91

BIEN LONGTEMPS APRES...
1991 / FILM

L'année 1991 marque le retour de Gundam au cinéma et de Présidente à la tête du mouvement Prohibition Yasuhiko pour les Zabihs. Mais si ce film est basé sur les événements de la série et une animation de qualité, qui dit de l'histoire qu'il situe, quelque trente années après la première série ? Tous les personnages sont donc nouveaux, et on regrette pour de nouveaux combats, alors que la paix était revenue. Jusqu'à la fin le F-91, les nouveaux Gundam, pour commencer, le F-91, fait aussi son apparition.

KIDO SENSHI GUNDAM 0083 - STARDUST MEMORY

LE MUST DE GUNDAM
1991 / OAV / 13 X 30'

Voici enfin une des plus belles réalisations. Gundam 0083 reste dans la lignée des OAV de Gundam 0079, avec une histoire parallèle qui n'a guère de rapport avec celle d'origine. Mais comment, lorsque quand on voit la beauté des images, et le fait de tout de suite sentir ? La série commence sur la Terre avec un amour de Zabi qui décide de la protéger d'un tout nouveau Gundam (le RX-78). Les héros de l'histoire, Amuro Rai, en face de lui, tentent pour le récupérer, ou le détruire avant que l'ennemi ne s'en serve à autre fin.

KIDOO SENSHI GUNDAM 0083

BEST-OF AU CINÉMA...

1992 / FILM

Suite au succès des OAV, un film sort à l'époque à partir de séquences remises, mais en plus quelques scènes inédites. Mais le résultat sera un peu décevant. Pas facile d'expliquer 12 épisodes en deux heures.

KIDO SENSHI V-GUNDAM

LA VICTOIRE ?

1993 / SÉRIE TV

Depuis 1990, Gundam n'est pas apparu à la télévision. C'est chose faite en 1993. La série nouvelle sera la suite directe de la série



GUNDAM F-91

DE NOUVELLES OAV

Que les fans se rassurent, vers la fin de l'année, le niveau devrait remonter avec la sortie d'une nouvelle série d'OAV qui s'annonce très prometteuse. L'histoire se situera dans la continuité de la série GUNDAM 0080.

À noter également qu'est sortie en vidéo toute une série de parodies intitulées SD-GUNDAM (SD comme Super Deformed, une façon typiquement japonaise de caricaturer des personnages en les affublant d'une tête énorme sur un petit corps – cf «Le collège fou fou fou»).

LA RECETTE DU SUCCÈS

Pourquoi GUNDAM est-il devenu un classique au Japon ? Nous l'avons vu, la première série de 1979 était une complète innovation pour l'époque. C'était la fin de tous ces grands robots à la Guldorak, Mazinger et compagnie qui remplissaient les écrans depuis dix ans et où le robot était presque un personnage, un héros à part entière. Avec Gundam, il devient plutôt une mécanique, une machine et surtout, il passe en second plan.

Gundam est aussi la seule série à avoir remporté deux années de suite, en 1979 et 1980, le prix du meilleur dessin animé (record égalé cette année avec Yû Yû Hakusho). Parmi les autres succès, citons le film «La contre-attaque de Char» et «Gundam F-91» ainsi que les OAV «Gundam 0083» qui ont figuré parmi les meilleures ventes de vidéos régulièrement à la sortie de chaque cassette.

GUNDAM À L'ÉTRANGER

Chose curieuse en revanche, aucun de tous ces dessins animés ne s'est exporté, que ce soit aux États-Unis ou en Europe, à part la première série TV qui fut diffusée une seule fois en Italie. Ce vide pose d'ailleurs un gros problème pour une éventuelle future sortie. En effet, il est évident que la série la plus intéressante est la première de 1979. Mais cette série commence à sacrément dater, les dessins ont beaucoup vieilli, l'animation est comparable à une animation des années 70, donc pas terrible. Bref, si un tel dessin animé passait maintenant chez nous, je ne pense pas que les fans du genre accrocheraient, même si on essaye de les persuader que l'histoire est intéressante. Une série comme Z-Gundam serait déjà plus diffusable, mais sans connaissance du passé, on y perdrait beaucoup. Je ne parle même pas du très beau film «La contre-attaque de Char»...

En fait, les seules productions exportables sont les dernières séries d'OAV «Gundam 0080» et «Gundam 0083». Je vous épargne les dernières séries TV... Malgré tout, il semblerait que les Japonais en fassent une question d'honneur, considérant «Gundam» comme faisant partie désormais de leur patrimoine, et refusant ainsi de céder les moindres droits à l'étranger.



PHOTO DE FAMILLE

Kido Shinn Gundam, ainsi que les personnages et illustrations s'y rapportant sont © Sunrise/Revue



GUNDAM, LA TÊTE DE L'EMPLOI

miers épisodes... On cherche du plus en plus vainement ce qu'il y a eu «Gundam» dans cette série mise à part le robot. Il est aussi désagréable de constater que le moyenne d'âge des pilotes est du plus au plus bas. Mais ce n'est encore rien face à ce qui devrait arriver par la suite...

KIDO BUTODEN G-GUNDAM LES TOURNIS 1994 / SÉRIE TV

Même si les années 90 ne se retrouvent plus dans ces nouvelles séries, le succès est le même, un Gundam, c'est un nom sûrement vainqueur. La télévision remet donc à une semaine après que se soit terminée V-Gundam. Mais cette fois-ci, le titre change, et on parle de «Kido Butoden» (littéralement «la place de l'assassin»/«guerrier»). On ne parle plus de «Gundam» mais de «Kido» (guerrier) et on change le nom du héros principal, qui sera le prince qui gouvernera la Terre, un organe des «Mentis Inter-Gundam». C'est une auto-détermination d'une série de robots aux formes et couleurs originales et aux diables les plus étranges. Ainsi, le pilot du Gundam bleu est un petit être à deux têtes. La chose attire les diables...

SHIN KIDO SENKI GUNDAM W L'ENVOIÉ 1995 / SÉRIE TV

Enfin, se fait l'année, c'est terminée G-Gundam, le futur héros sera aussi suivi... Alors, c'est parti pour Gundam W (W comme Wing) où le robot est devenu plus grand et plus puissant, avec une grande force de gravité... c'est la



AMURO REI

cinéma

LE
FILM
DU
MOIS



"I'm the law. Jetez vos armes !".
En cet an de grâce 2139, mieux vaut
obéir aux ordres des "juges" si vous ne
voulez pas prendre une bastos entre les
yeux. Surtout s'il s'appelle Dredd !



PROD

JUDGE DREDD is the law !

Le film commence très fort. Vraiment très fort. Le générique est composé des plus belles couvertures des bandes dessinées de Judge Dredd. Parce que ce personnage est avant tout un personnage de BD. Il est né officiellement le 5 mars 1977 au beau milieu des pages du magazine anglais 2000 AD. Le papa, scénariste, se nomme John Wagner et la "maman" est le dessinateur Carlos Esquerra. Le premier, s'inspirant des aventures de l'inspecteur Harry, va créer un univers plein d'humour noir. Le second imaginera avec ses crayons la silhouette de Judge Joseph Dredd, son costume, sa moto et la ville futuriste de Mega City One. Une

brute est née, dépourvue d'humanité, de sentiments et d'humour. Un être à la fois policier, juge, bourreau et assez facho sur les bords. Le public français devra attendre les années 80 pour voir certaines aventures de Dredd publiées dans Métal Hurlant. D'autres publications (une série chez Aredit-Artima et des épisodes dans USA Magazine) lui feront traverser la Manche régulièrement. Chez les compatriotes du Prince Charles, Judge Dredd est toujours aussi populaire et le magazine 2000 AD devrait fêter prochainement son millième numéro. Bon, revenons à nos cadavres. Après le générique qui m'a permis de parler



PROD

de la bande dessinée, place au film. Lorsque l'on sort de la salle de ciné, on n'a qu'un seul mot à la bouche : dommage ! Mille fois dommage qu'avec un tel personnage, de tels décors et de tels effets spéciaux, les scénaristes ne se soient pas plus cassé la tête. Parce que question minceur, le scénar de Judge Dredd remporte le prix de la catégorie «Slim Fast». À part révéler les origines de Dredd (il a été créé lors d'une expérience scientifique), le déshonorer en faisant intervenir son frère (un donc version hors-la-loi) et le réhabiliter en lui faisant prendre conscience des sentiments humains, on y trouve peu d'autres surprises. Même Traxum dans un grand jour et Greg en s'y mettant tous les deux auraient pu imaginer cette histoire.

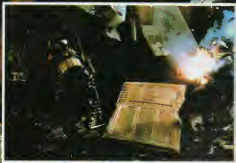
Retenons quand même les côtés positifs du film qui reste, malgré la critique précédente, un bon divertissement. ("Mais ça aurait pu être un chef-d'œuvre", comme n'arrête pas de le dire Olivier). Nous avons donc adoré l'arrivée de Sly en Dredd sur sa jolie moto, ses premiers mots : "Je suis la loi. Vous êtes en état d'arrestation", son premier carton (19 morts et 53 blessés) et sa première réflexion après le massacre : "Le jugement est rendu !". Ça, ce sont les cinq premières minutes. Le reste comporte quelques grands moments : toutes les scènes où la caméra navigue dans Mega City One (à côté, Gotham City ressemble à un village de Corréze), la rencontre entre Stallone et la famille Angel, des cannibales dégénérés dont un des membres, alias Mean Machine, manchot et retillé de toutes pièces, est contrôlé mentalement par son père. Mais la scène qui reste dans tous les esprits est celle de la poursuite aérienne en moto. Et là, c'est encore plus fort qu'un combat de Stars-peeders dans La guerre des étoiles. Ah oui, j'oubliais un détail important : dans le film, Stallone a... les yeux bleus !

Éric Pavon

PROD

UN FILM DE DANNY CANNON
AVEC SYLVESTER STALLONE.
DURÉE : 1H35.

PROD





Val Kilmer, alias Batman, donne rarement d'interviews. Mais Joypad a réussi à en obtenir une sans avoir à se déguiser en Catwoman !!! Bat-impressions recueillies lors de son passage à Paris. Pas triste le monde, selon Kilmer !



Vol Kilmer fait le pitre avec Chris O'Donnell pendant notre interview

VAL KILMER

ou le monde selon Batman



LES COMICS DE BATMAN

Je ne lisais pas de bandes dessinées quand j'étais jeune. Mon père était un homme cultivé et il m'obligeait plutôt à apprendre le grec, le latin, à pratiquer le sport plutôt que de rester devant la télé ou de lire des Marvels.

LE COSTUME DE BATMAN

Une véritable torture ! J'avais besoin de quatre personnes pendant 45 minutes pour le mettre ! Il pesait 25 kilos, et dedans, il faisait une chaleur incroyable. Un jour, on a mis un thermomètre à l'intérieur et il indiquait 60°C ! C'est bien simple : pour la scène de l'hélicoptère où je me bats contre Double-Face, j'ai perdu près de trois kilos ! En plus, je ne pouvais respirer que par la bouche !

LE TOURNAGE

Grâce aux progrès de la technologie, les effets spéciaux n'étaient pas contraignants. Surtout, le réalisateur Joël Schumacher a fait un travail formidable. Et puis, c'était génial de découvrir chaque jour des décors différents (NDLR : 70 dans le film) tous plus beaux les uns que les autres. J'étais comme un gosse, constamment émerveillé !

UM CARREY

C'est un comédien irrésistible ! À chaque scène, je devais me retenir de ne pas éclater de rire. Et je n'y arrivais pas souvent ! J'avais les lèvres qui tremblaient nerveusement. Pour moi, rester sérieux face à Jim a été la chose la plus difficile du tournage.

NICOLE KIDMAN

Elle était très heureuse à l'idée de tourner avec moi. Tom Cruise a eu l'avion, moi j'ai eu sa femme ! Non, je plaisante. Sérieusement, Tom a de la chance d'avoir une femme comme elle car elle est formidable, intelligente et très drôle.

LE POINT FAIBLE DE BATMAN

Les femmes. 1

LES HÉROS

Il y a, dans la culture américaine, dans l'éducation de nos enfants, une sorte de fatalité dans le futur. Des histoires comme Terminator leur

montre un monde futur angoissant, détruit par la bombe. Alors, ils se fichent pas mal des problèmes comme ceux des déchets nucléaires, puisqu'ils pensent qu'ils ne pourront rien changer pour sauver la planète et que l'on arrivera de toute manière à un désastre. C'est grave et c'est pour cela que les héros sont importants pour les jeunes.

HOLLYWOOD

Je suis très distant d'Hollywood. J'aime aller en Afrique du Sud ou en Australie. C'est une partie de moi que je dois à mon père. Il a grandi près des Indiens et il avait une grande connaissance et un grand respect pour la terre, la nature. Moi-même, je vis dans un ranch au Nouveau-Mexique et je veux partager ce monde encore sauvage avec mes enfants, avant qu'il ne disparaisse.

L'AFFAIRE HUGH GRANT

C'est la première fois dans l'histoire du cinéma qu'un acteur paye pour avoir du sexe !

Éric Payon





KIMBLE EN PRESSIE WER

[illegible]

USS Alabama



Ramsey (Gene Hackman) par son second, le lieutenant Hunter (Denzel Washington). Tout va à peu près bien entre ces deux hommes aux caractères bien différents, jusqu'à jour où le sous-marin reçoit l'ordre de tirer des missiles sur la Russie. Mais un second message tombe... indéchiffrable. Pour Ramsey, il s'agit d'une confirmation et il ne veut pas hésiter à balancer ses missiles, quitte à déclencher une Troisième Guerre mondiale apocalyptique ! Hunter le pacifiste préfère attendre le message entier. Le duel au fond des mers peut enfin commencer... Claustros ? abstenir ! USS Alabama est un formidable "huiclos" !

qui se déroule à bord d'un sous-marin. Tout y est parfaitement décrit : la tension lors des alertes, la vie quotidienne, le langage particulier du parfait sous-marinier auquel on ne pèse rien, mais c'est assez normal, nous ne sommes pas sous-marinière, ni marinier d'ailleurs. Même si quelque part on ne peut s'empêcher de penser au film, à la poursuite d'octobre rouge, ce USS Alabama est un grand film d'aventures. Quand à la question cruciale, faut-il tirer des missiles ou non, nous avons demandé à un officier de la Marine nationale quel aurait été son choix. Il nous a répondu : "Nous aurions fait comme Ramsey". Ah bon !



© 2007 The Authors
Journal compilation © 2007 Blackwell Publishing Ltd



Un film de Tony Scott avec Denzel Washington et Gene Hackman. Bienvenue dans l'univers de la "politique-fiction" : une bande de nationalistes russes se sont emparés d'une base de lancement de missiles nucléaires stratégiques dans l'ex-URSS et déclenchent une grave crise internationale. La cavalerie américaine arrive à bord d'un sous-marin commandé par le capitaine

Loisirs

DES CD... ET DES MUSIQUES...

La sélection des CD du mois

Cracked Rear view, Hootie & the bloodfish

ATLANTIC/WEA

12 TITRES (46'46)

PRIX : ENTRE 100 ET 150 F (REF.: ATLANTIC 82613-2)

Un peu marre de tout ce qui est soul et pseudo grunge. Voilà un petit coin de soleil que nous apporte cet album avec un rock aux mélodies enjouées et aux guitares chantantes. Vous aurez vite l'air de leur principal titre "Only Wanna Be With You" en tête, et pour peu que vous en voyiez la vidéo, vous ne pourriez que tomber sous le charme.



Throwing Copper, Live

RADIOACTIVE/MCA

13 TITRES (59'34)

PRIX : ENTRE 100 ET 150 F (REF.: RARD-10997)

Si on avait eu la place, j'aurais sans hésiter ouvert la rubrique Coup de Cœur.

Pour peu que le votre balance pour l'alternative, cet album est à avoir absolument. Amateurs de hard modéré, de grunge et de rock classique, l'alternative est un merveilleux compromis. C'est un courant musical très répandu auprès des jeunes de la côte est américaine. À ce qu'il paraît, tout le monde commence à en parler en France. Aux États-Unis, le succès de Live et son talent y sont déjà depuis longtemps reconnus avec entre autres les titres : "Lightning Crashes", "All Over You", "Selling The Drama", "I Alone" et "Iris". Si vous hésitez encore, je peux vous assurer que vous ne regretterez pas de l'avoir acheté.



Batman Forever

ATLANTIC/WEA

14 TITRES (59'37) - PRIX : ENTRE 100 ET

150 F - (REF.: ATLANTIC 82759-2)

La bande originale de Batman Forever est très inégale sur l'ensemble de l'album au niveau de la qualité et de l'ambiance et y a bien sûr le titre de U2 "Hold me, Thrill me, Kiss me, Kill me", mais aussi d'autres titres particulièrement envoûtants comme celui de Seal ("Kiss from a Rose"), de Massive Attack With Tracey Thorn, ou encore d'Eddi Reader ; mais la plupart de ceux qui se trouvent vers la deuxième partie de l'album sont assez décevants : ils cassent l'ambiance mystérieuse du début qui reflète le mieux le monde de Batman. Néanmoins, le tout vaut largement la peine d'une petite place dans votre discothèque personnelle.



Braveheart

THE DECCA RECORD

COMPANY,

LONDON/POLYGRAM-

18 TITRES (77'00)

PRIX : entre 100 et 150 F (ref: LONDON 448 295-2)

Braveheart de Mel Gibson, trois heures d'intense émotion de la haine à l'amour, en passant par la soif de la liberté et la bravoure. Tous les sentiments dégagés lors des combats et des intrigues, vous les retrouverez dans les musiques de cet album interprétées par l'orchestre symphonique de Londres, composées, dirigées et produites par James Horner.



vidéo

la cité interdite

Manga Vidéo

Il peut sembler bizarre de la part de Manga Vidéo de sortir La cité interdite alors que celle-ci existait déjà à la location et à la vente, il y a quatre ans. Quoi qu'il en soit, ce dessin animé japonais pour adulte est très bien ficelé et propose en plus une bonne animation et de bons graphismes. Pour les connaisseurs de japanimation, vous reconnaîtrez la griffe du character designer de Goku et de Cyber City Oedo à ses débuts. Ancré dans un univers glauque et pervers où transformations bestiales et mutations horribles côtoient la réalité quotidienne, l'atmosphère de La cité interdite se rapproche de d'Urotsukidoji. L'intrigue se situe au XXe siècle ; un pacte de non-agression entre le genre humain et les forces démoniaques doit être renouvelé, faute de quoi la Terre pourrait se retrouver envahie par des créatures démoniaques. Mais des terroristes multiplient leurs agressions afin de saboter le traité. De plus, le traité ne peut être signé que par le docteur Giuseppe Mayart, et c'est pourquoi il deviendra la cible prioritaire des terroristes. Mais heureusement, Renzaburo Taki qui est le meilleur "garde noir", est chargé de le protéger. Réalisée par Yoshiaki Kawajiri à qui l'on devra plus tard Cyber City Oedo, cette cassette vidéo est doublée en français et s'adresse aux plus âgés d'entre vous. Disponible depuis le 20 juillet.



wayne's world 2

CIC VIDEO

Réalisé par Stephen Surjik en 1993, Wayne's World 2 est une comédie délirante basée sur les piteuses de Wayne (Mike Myers) et de Garth (Dana Carvey), des "besufs" américains comme jamais on en a vus auparavant ! Dana Carvey a débuté dans le monde du cinéma en obtenant un second rôle dans Coup double en 86, un film d'aventure avec Kirk Douglas. Depuis, il a réussi à jouer dans Aux bon soins du docteur Kellogg après avoir tourné le premier Wayne's world. Quant à Mike Myers, on le retrouvera plus tard dans Quand Harriet découpe Charlie (93) qui est une comédie du même acabit que Wayne's World. Pour en revenir au film, Wayne et Garth ont décidé de quitter leur parents afin de voler de leurs propres ailes. Depuis, ils vivent dans un studio d'où ils présentent d'ailleurs une émission rock à large audience. Mais leur vie d'idiot du village va basculer lorsque Wayne va faire un rêve étrange, où il rencontrera un "indien zarbi à moitié à poil" qui le mènera à Jim Morrison. Jim va l'inviter d'une mission périlleuse : organiser un giga-concert de rock de l'envergure de Woodstock. Waynestock. Vous vous en doutez, les gags et les expressions de plus ou moins bon goût se succèdent à cent à l'heure pour donner au final un film qui ne laisse pas indifférent. On adore ou on déteste ! Déjà disponible au moment où vous lirez ces lignes.

speed

Pathé Fox - Le studio C+

Speed est le premier film du réalisateur Jan de Bont. En effet, il était auparavant chef-opérateur et collaborait à des films comme Basic Instinct ou Piège de cristal. Speed rassemble deux grosses pointures du cinéma "intellectuel" américain : Dennis Hopper (qui ne le connaît pas ?) et Keanu Reeves (réputé pour la frime). Côté scénario, tout n'est que prétexte à la casse : Jack Traven et Harry, deux flics de la section spéciale d'intervention, devront mettre fin aux agissements de Payne, un fou furieux de la bombe. Sur ce coup-là, on peut dire que le scénariste du film a vraiment été speed ! En tout cas, ce film ne passera jamais sur Arte. J'aurais oublié de vous parler de la présence de l'exubérante Sandra Bullock (Demolition Man) qui joue à merveille le rôle de la cool-stressée ! Après avoir piégé l'ascenseur d'un immeuble, Payne s'attaquera à un bus de voyage en y posant une mega-bombe ; celui-ci ne pourra pas s'arrêter car cela endormirait irrémédiablement les explosifs. Moralité : après que le chauffeur soit blessé par balles, Annie (Sandra Bullock) devra conduire le bus en folie. Je ne vous raconte pas toutes les catastrophes que cela va engendrer. Pour votre culture personnelle, sachez qu'il aura fallu dix bus identiques afin de filmer la totalité du carnage routier ! Speed est un film génial où tout speede à cent à l'heure : on n'a pas le temps de respirer ni de faire une pause pipi. Il est vrai qu'au niveau de l'originalité du scénario, on est loin d'atteindre Le silence des agneaux, mais au niveau de l'action, on en prend bien les mirettes. Déjà disponible.



high-tech

Pour une rentrée, c'est une belle rentrée ! Oh, pas seulement des classes !

Elle vaut aussi du côté de la haute technologie grand public, comme vous le montre chaque mois cette rubrique.

Alors, quoi de neuf au retour des vacances tant méritées ?

Eh bien, de tout : baladeur, téléviseur, téléphone sans fil, etc. Alors, vous craquez ?



TÉLÉVISEUR TELEFUNKEN 94 CM F 95 M

Comme vous pouvez le constater au vu du prix, on ne vous propose pas ici un bas de gamme. Bien au contraire ! Parce que rien n'est trop beau pour vos consoles de jeux, voici un bijou technologique tri-standard (PAL/SECAM/NTSC), muni de deux prises péritel, d'un son stéréo/Nicam (2 x 20 Watts musicaux), de 59 chaînes mémorisables, de 2 prises DIN, 1 prise antenne et 1 prise casque, sans oublier le rendu irréprochable de l'image. Si avec ça vous n'êtes pas heureux...

13 990 FF TTC. Disponibilité : actuelle



TÉLÉPHONE SANS FIL NAUTILA 220 MATRA

Pratique pour avoir les mains libres et raconter ses exploits vidéo-ludiques en direct live, le Matra Nautila 220 est un petit joyau dans le genre. Il bénéficie en permanence d'une qualité de communication très pure, grâce au "son cristal", une grande nouveauté de Matra. Il est en outre capable de recevoir 2 autres combinés supplémentaires. Il bénéficie de 30 heures d'autonomie en veille, du raccrochage automatique et est pourvu de 4 mélodies de sonnerie. Existe en noir ou blanc.

1 290 FF TTC. Disponibilité : actuelle



Les Astuces de Tonton

ERIC CANTONA FOOTBALL CHALLENGE (SFC)

Avec une cartouche Action Replay, vous pouvez choisir le nombre de buts marqués en entrant le code «7E00CAxx». Le «xx» représente le nombre de buts. Il suffit alors de mettre «x» à la place du chiffre que vous voulez.

BATTLETOADS (SFC)

Pour ceux qui trouvent Battletoads trop facile, entrez 7E0C 8B0D et les deux premiers niveaux deviennent tout à coup si difficiles que personne ne peut les traverser sans l'aide des autres codes.

COOL SPOT (SFC)

(Version console)

Avec une cartouche Action Replay :

Pour avoir les vies «Invisibles» :

7E01 D8F3

Pour avoir le temps infini :

7E00 C34E

Pour avoir l'énergie infini :

7E00 D0C7

Pour avoir 100 % de Cashiers :

7E00 D264

SUPER BATTER UP (SFC)

Voici quelques codes pour l'équipe de New York de la National League :

Match 2 :

New York contre San Diego : 276A0

Match 3 :

New York contre Los Angeles : 23360

Match 4 :

New York contre Atlanta : 426H0

Match 5 :

New York contre Montreal : 523F1

Match 6 :

New York contre Chicago : 62160

Match 7 :

New York contre Philadelphia : 720A0

Match 8 :

New York contre St. Louis : 820B0

Match 9 :

New York contre Pittsburgh : 926C0

Match 10 :

New York contre Houston : 825G0

Match 11 :

New York contre Cincinnati : C2020

Finale :

New York contre Indians : 020B0

Quoi, ça y est ? Nous sommes déjà de retour de vacances ? Mais, j'ai eu le temps de rien faire, mais alors rien du tout !! Nib, nict. Remarque, les vacances, c'est fait un petit jeu pour ça ! Mais ah, mais je pourrais par en savoir un petit peu juste comme ça pour le fun ? Non ! Bon, d'accord. Alors, racontez-moi comment se sont passées les vôtres ? Courtes ! Ah ah, je m'en doutais. Vivement l'année prochaine !

Stef

DRAGON BALL Z 2 ACTION GAME 2

SFC

Pour voir l'ordinateur se battre contre lui-même en mode "tournament", une fois tous les joueurs sélectionnés, appuyez sur X et Start simultanément.

SUPER NINJA BOY

SFC

Pour commencer directement au septième niveau de jeu, en disposant en plus d'un capital de 999 999 dollars ainsi qu'100 médailles, il vous suffit de rentrer le code RZ.

THE SECRET OF MANA

SFC

Après Gold City, les meilleurs équipements ne s'achètent plus mais se trouvent. Il s'agit des équipements qui sont saisis de trois points d'interrogation dans le manuel du jeu. Ces équipements se trouvent toujours sur un monstre précis. Voici donc la liste des monstres qui ont ces équipements, ainsi que la puissance de l'objet...

LES CASQUES

Amulett Helm - 143 - National SCAP

Foerie Crown - 250 - Terminator

LES ARMURES

Vest Guard - 240 - Metal Crab

Vampire Gp - 243 - Fiend Head

Power suit - 245 - Whimper

Tauntie Clunk - 250 - Mister Ninja

LES PROTECTIONS

Ninja Gloves - 91 - Dark Stalker

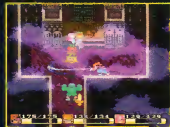
Amulett Ring - 95 - Tsunami

Faerie's King - 109 - Wolf Lord

Le seul moyen de redevenir normal après avoir été transformé en pygmée, c'est d'utiliser le Widge Mollet. Pour le trouver, allez parler au père du lola qui se trouve dans la ville souterraine.

Pour trouver le Moogel Belt qui permet de redevenir normal après avoir été transformé en Moogel, allez parler au marchand qui se trouve dans une petite île située au sud de Kakara. Celui-ci vous dira qu'il n'a rien à vendre et vous amènera le Sea Horse Tail. Retournez à Kakara, parlez au roi de Kakara et à l'homme qui se trouve à côté de lui. Ils utiliseront le Sea Horse Tail pour que revienne l'eau à Kakara, et ils vous donneront le Moogel Belt pour vous montrer leur gratitude.

Castel Vincent



Stéphane

X-MEN 2

MD

Pour effectuer ce code, commencez à jouer, puis appuyez sur Start pour mettre la jeu en Pause. Maintenant, appuyez sur Bas et C simultanément, puis Haut, Gauche, Haut, Droite, Droite, C. Vous entendrez un son qui vous confirmera l'activation du code. Continuez à jouer, lorsque vous mourrez, vous disposerez alors de 98 autres vies...



Maintenant regardez la différence. Sympa, non ?



Commencez à jouer, faites une pause, puis : Bas et C simultanément, puis Haut, Gauche, Haut, Droite, Droite, C.



Remarquez le nombre de vies avant de faire le code.

Appuyez 9 fois sur A.



1 PLAYER GAME
2 PLAYER GAME

OPTIONS
CONTROLLER

BALL Z

MD

Turbo Code 1

À l'écran titre, appuyez sur le bouton A 9 fois.

WOLVERINE (MD)

Codes de niveaux :
Niveau 2 : Mariko
Niveau 3 : Silver Fox
Niveau 4 : Department H
Niveau 5 : Madripoor
Niveau 6 : Asano
Niveau 7 : The Hedsons

ROAD RASH 3 (MD)

Entrez ce cheat code à la page de présentation, A, B, droite, A, C, A, bas, A, B, droite et A, vous verrez ce qui arrivera.



Votre personnage terminera 2 fois plus vite ses adversaires.

Les Astuces de Tonton Stéphane

BUBSY II

MD

Ces codes vont vous aider à finir la version Megadrive du jeu ! À l'écran titre, entrez n'importe lequel de ces codes :



Pour finir tous les niveaux, faites : Haut, A, A, A, Bas. Quand vous entendrez un son, le code fonctionnera correctement.

Pour avoir 99 bombes : Appuyez sur C, C, Haut, Bas, un son indiquera son bon fonctionnement.



Pour être invincible : Appuyez sur C, A, B, C, Haut, Bas, un son indiquera son bon fonctionnement.



Pour avoir 50 vies : Appuyez sur B, Haut, B, B et A, un son indiquera son bon fonctionnement.



Pour avoir de grands sauts : Appuyez sur B, A, B et C, un "Tink" indiquera que le code est correctement effectué.

Pour avoir 99 balles BallZooka : Appuyez sur B, A, Gauche, Gauche, un "Tink" indiquera que le code est correctement effectué.
Pour avoir 99 trous : Appuyez sur Droite, Haut, B, B, un "Tink" indiquera que le code est correctement effectué.

ROAD RASH 3 (MD)

Entrez ce cheat code à la page de présentation, A, B, droite, A, C, A, Bas, A, B, droite et A, vous verrez ce qui arrivera.

JAMES BOND II : ROBOCOD (GG)

Pour avoir l'invincibilité, avec une cartouche Action Replay, entrez le code «00DA47F».
Pour avoir les vies infinies, entrez le code «00DA7D03».

ALIEN 3 (SMS)

Pour abréger des vies infinies, il faut que vous commenciez une partie en mode "deux joueurs".
Puis faites l'un après l'autre un score assez élevé pour que la machine vous propose de vous inscrire dans le tableau des scores. Puis arrivé dans ce tableau (des scores), lorsque vous entrez votre nom, mettez "ALIEN". Recommencez à jouer, vous vous apercevrez que vous avez désormais des vies illimitées.

DRAGON BALL Z 2 ACTION BALL 2 (SFC)

Pour voir l'ordinateur se battre contre lui-même en mode "tournoi", une fois tous les joueurs sélectionnés, appuyez sur X et Start simultanément.



**NOUVEAU NUMERO
MOINS CHER**

DES ASTUCES

Des milliers d'astuces
renouvelées toutes les
semaines !

DES SOLUCES

Les solutions complètes
des plus grands jeux
sur consoles.

DES CODES

Pour l'Action Replay et la
Game Genie. La plus grosse
banque de codes au monde.

Découvrez la ligne des astuces au

36.69.77.06

COMPOSE CE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE SANS INDICATIF ET 24 HEURES SUR 24.

Édité par TÉOFIL - 2,19 francs la minute

Pour vos consoles SEGA



Il y a forcément L'ASTUCE QUI TUE

Si vous ne trouvez plus ce Hors-Série en kiosque, vous pouvez le commander.

BON DE COMMANDE

À retourner à MEGA FORCE "SECRETS",
6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

☐ Oui ! Je veux recevoir la BIBLE DES SECRETS
au prix de 40 F port compris

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

C.P. :VILLE :

CONSOLE :

Les Astuces de

TRUE LIES

MD
SNES

Mode Full Weapons

Au menu des passwords, entrez le code suivant : BGHPNS.

Vous aurez un max d'armement pour finir le jeu.

BIKER MOUSE FROM MARS (SN)

En mode "Easy" avec Medo :

Niveau 2 :
vide-triangle-losange-éclair
rand-vide-vide-triangle
carré-vide-vide-triangle
éclair-éclair-losange-croix
Niveau 3 :
vide-losange-éclair-rand
éclair-carré-vide-éclair
vide-vide-vide-triangle
carré-triangle-croix-V

FLINTSTONES (SNES)

Fin du niveau Jungle :
Ban Bam makes small rocks
Fin du niveau Volcano :
Cliff hides hot juice
Fin du niveau Badrock :
Betty picks blue ribs
Fin du niveau Machine :
Orangutan draws hairy fruit
Fin du jeu :
Hoagie takes gold trees

TINY TOONS WACKY SPORTS CHALLENGE

SNES

À l'écran titre, choisissez le menu "Passworld", appuyez sur Start, et entrez le code suivant :
Babs Bunny, Montana Max, Bookworm.
 Maintenant appuyez sur le bouton A, choisissez un joueur, vous pourrez à présent choisir n'importe quelle épreuve disponible parmi un choix de 19, rien que ça !!

PASS WORD



Entrez le code suivant : Babs Bunny, Montana Max, Bookworm.



Voilà une partie des épreuves disponibles.

En appuyant vers le bas, vous obtenez une seconde liste.



A vous les joies de la baignade, et autres sports rigolos.

Pour vos consoles NINTENDO

LA BIBLE DES TIPS

CONTEMPLER LA PUISSANCE DES TRUCS & ASTUCES !

132 PAGES

WAKES - RETIERS - CODES
 EMULI BONES - PASTORWOOD
 & CIRCUS ACTION REPLAY

pour les meilleurs jeux NINTENDO
 sur SUPER NINTENDO
 GAME BOY - NINTENDO

PLUS
 Comment trouver vos propres codes Action Replay

Il y a forcément L'ASTUCE QUI TUE

Si vous ne trouvez plus de Hors-Série en kiosque, vous pouvez le commander.

BON DE COMMANDE

À retourner à SUPER POWER "TIPS",

6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

☐ Oui ! Je veux recevoir la BIBLE DES TIPS au prix de 40 F port compris

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

C.P. : VILLE :

CONSOLE :



Les Astuces de Tonton Stéphane

POP'N TWIN BEE

SNES



Pour vous régénérer : Select, A, Y, A, Y, X, B, X, B, R et Select.

Voilà quelques codes bien sympathiques :

- Pour vous régénérer : Faites une pause, remettez le jeu, puis faites la manip suivante : Select, A, Y, A, Y, X, B, X, B, R et Select. Enlevez maintenant Pause.
- Pour avoir des modules dès le début du jeu : mettez le jeu en Pause, puis faites : Bas, Haut, Haut, B, B, X, X, Droite, Gauche, A et Y. Enlevez maintenant Pause.
- Pour être invincible : mettez le jeu en Pause, puis faites : A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B. Enlevez maintenant Pause.
- Pour avoir R continues : mettez le jeu en Pause, puis faites : A, B, Y, X, R, L, Haut, Gauche, Bas, Droite, A, A, A. Enlevez maintenant Pause.



Pour les modules : Bas, Bas, Haut, Haut, B, B, X, X, Droite, Gauche, A et Y.

BOMBERMAN 2

SNES

À l'écran titre, sélectionnez l'option "Passworld" et entrez le code suivant : 1111. Ce mot de passe vous donnera droit à six bombes avec le maximum d'effets de flamme, plus des détonateurs.



À l'écran des passwords, entrez le code 1111.



À vous toutes les méga-bombes.



Pour être invincible : A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B.



Pour les continues : A, B, Y, X, R, L, Haut, Gauche, Bas, Droite, A, A, A.

Les Astuces de Tonton Stéphane

EARTHWORM JIM

SNES

Pour obtenir le debug mode :
Faites une pause, puis maintenez Gausche et A. Appuyez. Relâchez
et appuyez maintenant sur B, X, A, A, B, X, A puis faites Start.



L'équipe
de programmeurs
du jeu apparaît.

Pour avoir
un max de munitions,
faites Pause, puis A, B,
B, B, C, A, C, C



Appuyez sur Start, et alors le debug mode apparaît.



Pendant le jeu, faites Pause, puis maintenez Gausche et A. Appuyez.
Relâchez et appuyez maintenant sur B, X, A, A, B, X, A.



JIMMY CONNORS (SNES)

Quelques codes en mode professionnel :
Hambourg : BFX5 B3T6 +GVF B3+9 +CB7
T0+7 +4+7 +3+7 +42M
Moscou : NT2H 05V6 VZC+ C3B6 V2V1
V7B6 B1B3 B5BT BV13
Madrid : LW1B DHVQ VGC6 B7BX
RPVN VPBQ BMBR BGBH B423
Singapour : FHW+ B3T6 +GBB +3+1 T1T0
+3+0 +1+Z +V+Z +12R

ADDAMS FAMILY 2 : PUGSLEY'S HUNT

GB

Dans la salle de bains :

Au niveau 2, au lieu de partir vers la droite au début, vous pouvez ren-
trer dans la mer à gauche. En sortant par le haut de ce niveau caché
vous vous retrouverez au niveau 5.

Au niveau 3, après avoir ouvert le passage vers le bas lorsque vous
vous trouvez tout à droite, prenez votre soin pour rentrer dans la mer,
sous les blocs transparents. Cela vous mènera directement à la fin du ni-
veau.

ARDY LIGHT FOOT (SFC)

Pour voir la fin du jeu, placez votre curseur sur l'option "Password" et
appuyez sur gauche, Y, L, A et Start.

MR NUTZ (SFC)

Dans «Woody Land Journey II», vous pouvez rentrer dans la première
souche d'arbre. Vous vous retrouverez sur un parcours secret. Au
début, allez à gauche et vous aurez un point d'evergie. Ensuite, tuez
tous les ennemis de ce parcours et revenez au début. Vous trouverez
une vie supplémentaire.

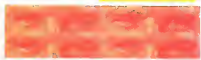
Découvre les célébrités
cachées derrière le jeu du



¿ Un chanteur ?



¿ Un comédien ?



¿ Un politique ?



¿ Un sportif ?



¿ Un savant ?



¿ Ou un businessman ?



i Et gagne une console Playstation !

Sur 3615 JOYPAD

JOYBANK

RETOUR AUX SOURCES...

Vous la connaissez bien, notre petite rubrique de la Joybank qui vous propose une liste de merveilleux lots chaque mois. Mais si nous sommes attachés aux fanas des nos fidèles lecteurs, nous pensons aussi à ceux qui viennent de découvrir Joybank et qui ne savent pas forcément comment tout cela fonctionne. Eh bien c'est très simple : grâce à votre superbe - bien que fictive - monnaie, les Joy\$, vous avez la possibilité de miser sur le lot de votre choix comme dans une enchère. Si plusieurs fans vous font rêver, il faudra envisager autant de mises différentes que de fanas. Seules les mises les plus élevées remporteront et gagneront le lot (4 Joy\$). Les six perdus seront répartis par la rapidité de leur envoi, qui d'ailleurs doit toujours se faire avant la date limite de participation. Attention ! qui vous avertit, par exemple, que nous ne vous renverrons pas les Joy\$, décision injuste. Le TSA qui les collectionne sur un compte fictif en Suisse (le joueur, il travaille tellement qu'il ne sait plus ce qu'il fait ! Enfin, on veut tous le laisser rêver !). Pour plus de détails, je vous conseille de lire le règlement, après tout il est fait pour ça.

LES RÉSULTATS DE LA JOYBANK 43

Lot n°1 : Le croquette, le masque et le T-shirt Starline

1. Enjeyant Dams (3 370 Joy\$)

Lot n°2 : Le T-shirt Saga Rally

1. Michel Jacques (3 657 Joy\$)

2. Raphaël Sanyal (4 065 Joy\$)

3. Hervé Picot (3 711 Joy\$)

Lot n°3 : Le CD de la B.O. de Joe Doy

1. Nicolas Guéhen (4 718 Joy\$)

2. Luc Nguyen (4 351 Joy\$)

3. Olivier Volny (4 226 Joy\$)

4. Marc Umbreit (3 512 Joy\$)

5. Patrick Cousin (3 225 Joy\$)

Lot n°4 : Le T-shirt Forest Gump

1. Christy Lee Jones (3 193 Joy\$)

2. Blowers Jinhay (2 721 Joy\$)

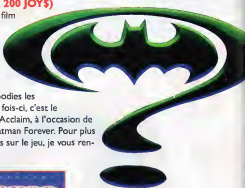
3. Jim Turner (2 895 Joy\$)

4. Patrick Ponce (2 380 Joy\$)

5. Jean Gilmet (2 231 Joy\$)

LOT N°1 - 4 GAGNANTS LE T-SHIRT DE BATMAN FOREVER (MISE À PRIX 200 JOY\$)

Avec le troisième film de la saga Batman, on a eu droit aux CD de la B.O., aux cartes de collection, et à toutes sortes d'autres goodies les plus divers. Cette fois-ci, c'est le T-Shirt offert par Acclaim, à l'occasion de la sortie du jeu Batman Forever. Pour plus de renseignements sur le jeu, je vous renvoie au test.



LOT N°2 - 4 GAGNANTS LES DEUX PREMIERS VOLUMES DE LA BD PORCO ROSSO (MISE À PRIX 200 JOY\$)

On vous a beaucoup parlé de ce film, et si vous l'avez vu sans doute pensez vous que c'était justifié. Voici les deux premiers volumes de la bande dessinée en couleur de Porco Rosso en français, gracieusement offerts par les éditions Glénat qui prouvent une fois encore leur attachement aux mangas et à l'animation japonaise.

VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 45

(BON À DÉCOUPER ET À REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES - DATE LIMITE D'ENVOI : 30 SEPTEMBRE 1995)

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

MISE À PRIX LOT N°1 : MISE À PRIX LOT N°2 :

MISE À PRIX LOT N°3 : MISE À PRIX LOT N°4 :

TOTAL DES MISES : VOTRE CONSOLE :

LE RÈGLEMENT MENSUEL

1/ Il était une fois une Joybank, appelée Joy, la femme et la justice. Un beau jour, elle se fit que la seule moyen d'arriver tous ces gens récalcitrants n'était pas de les punir, mais de leur offrir les lots dont ils rêvaient. C'est ainsi que le règlement Joybank a été créé.

2/ La première loterie a eu lieu le 1er septembre 1995, au moment de la sortie de la PlayStation. Elle a été organisée par Joy, la femme et la justice, et a été gagnée par Joy, la femme et la justice. Elle a été gagnée par Joy, la femme et la justice, et a été gagnée par Joy, la femme et la justice.

3/ Le moment exact des Joybanks est fixé par Joy, la femme et la justice. Elle a été gagnée par Joy, la femme et la justice, et a été gagnée par Joy, la femme et la justice.

4/ La date limite de participation est fixée par Joy, la femme et la justice. Elle a été gagnée par Joy, la femme et la justice, et a été gagnée par Joy, la femme et la justice.

5/ Le jour des lots est fixé par Joy, la femme et la justice. Elle a été gagnée par Joy, la femme et la justice, et a été gagnée par Joy, la femme et la justice.

les Joy's la nuit, sont différents les principes. La première loterie, celle de la PlayStation, a été gagnée par Joy, la femme et la justice. Elle a été gagnée par Joy, la femme et la justice, et a été gagnée par Joy, la femme et la justice.

6/ Les résultats de cette Joybank ont été gagnés par Joy, la femme et la justice. Elle a été gagnée par Joy, la femme et la justice, et a été gagnée par Joy, la femme et la justice.

7/ Malgré la beauté de la maison de notre monde, nous sommes si petits que nous ne pouvons pas aller à la maison. Elle a été gagnée par Joy, la femme et la justice, et a été gagnée par Joy, la femme et la justice.

8/ C'est la seule loterie de la PlayStation. Elle a été gagnée par Joy, la femme et la justice, et a été gagnée par Joy, la femme et la justice.

9/ Il n'y a pas de lots à gagner. Elle a été gagnée par Joy, la femme et la justice, et a été gagnée par Joy, la femme et la justice.

100 JOY\$



JOYLAND • JOYBANK • JOYLAND • JOYLAND • JOYLAND

50 JOY\$



JOYLAND • JOYBANK • JOYLAND • JOYLAND • JOYLAND



LOT N°3- 4 GAGNANTS LA PHOTO DÉDICACÉE DE TRAZOM (MISE À PRIX 20 JOYS)

Incroyable ! Votre idole à tous - j'ai nommé Trazom - encore appelé le "dieu vivant", a bien voulu daigner nous autoriser à la parution de ce chef-d'œuvre photographique ET même d'y apposer sa signature ! Si, si si ! Une occasion qui ne se représentera pas deux fois. Ki ken veut ? Un cadeau offert par Trazom, Minolta qui nous a permis de prendre la photo, Kodak qui a fourni le film et Labo 4 qui a tout développé.

40 JOY\$



JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

LOT N°4- 4 GAGNANTS LA CASQUETTE PLAYSTATION (MISE À PRIX 200 JOYS)

Voilà l'occasion de devancer la sortie de la PlayStation en France avec cette casquette très sobre rehaussée du sigle de la PlayStation. J'en connais certains qui appellent ça avoir de la classe ! Une casquette offerte par Sony Computer Entertainment à l'occasion de la sortie, le 29 septembre prochain, de la PlayStation. À quand des PlayStation dans la Joybank ?



20 JOY\$



JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK

10 JOY\$



JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK • JOYBANK



Et si elle revenait ?



IMMO:
Avec vous, c'est
Olivier Hubert
& Annick Gallo,
les auteurs
d'illustrations !
Si vous n'avez pas
à leur envoyer une
réponse, laissez-les
en silence.



ET SI LA BATAILLE D'ENVELOP-FAD REVENAIT ?

Ce concours de dessins qui, chaque mois, récompense en leur envoyant des jeux les meilleures œuvres portées sur enveloppe, peut-il revenir ?

A VOUS DE DÉCIDER.

Si vous êtes de ceux qui veulent que la Bataille reprenne, envoyez-nous votre réponse sous forme d'un dessin sur enveloppe. Ce dessin doit avoir pour thème principal la... bataille. À vous donc de mettre votre cœur en couleur, un relief, un... ce que vous voulez.

Si vous êtes suffisamment nombreux à répondre, la Bataille reprendra. Bien sûr, les meilleurs envois remporteront des jeux pour leur console favorite.

LA BATAILLE D'ENVELOP-FAD DOIT-ELLE REVENIR ?

Tous à vos crayons !

30 à 80 %

MOINS CHER

VENTE PAR

CORRESPONDANCE
Mme des Fosses St Bernard
75005 PARIS
Tél. 01 48 69 00 00

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

SUPER NINTENDO SUPER NINTENDO

**ÉCHANGEZ VOTRE ANCIEN
MATÉRIEL POUR UNE
NOUVELLE CONSOLE !**

PLAYSTATION



VERSION FRANÇAISE

2099
SEULEMENT

[illegible]

7701

3DO

[illegible]

PRIMAL RAGE	199F	100% POLY CARBON
IND	99F	100% POLY CARBON
G.GEAR	269F	100% POLY CARBON
SNIN	449F	100% POLY CARBON
G.ROCK	249F	100% POLY CARBON

PRIMAL RAGE	199F	100% POLY CARBON
IND	99F	100% POLY CARBON
G.GEAR	269F	100% POLY CARBON
SNIN	449F	100% POLY CARBON
G.ROX	249F	100% POLY CARBON

ON COURSE EXPRESS

Commencez
par Carte Blanche

ou (1) 43 290 290
Score Games livre en 2/3
heures maximum sur Paris et
la région Parisienne par cour-
rier express. Téléphonez au
(1) 43 290 290 ou 0415
Score Games pour de plus
simples renseignements.

TOTAL A PAYER		Signature
---------------	--	-----------

VOUS GAGNEZ 100 POINTS CADEAUX
DETES VOTRE PROCHAIN PONT EN UN CLIC SUR MONPONT

Signature: _____

22 Septembre - 2 Octobre 95

LA 71^{ème} FOIRE INTERNATIONALE DE MARSEILLE
présente

LUDOPOLIS

en collaboration avec :
Argus
joystick

FUN
L'ART DU JEU

MEP
Le Matériel Multimédia

Région
Provence-Alpes
Côte d'Azur



**SALON DU JEU, DU MODELISME
ET DES NOUVELLES TECHNOLOGIES**

PARC CHANOT - RENSEIGNEMENTS : 91 76 16 00

safim
EXHIBITION

Nintendo

Apple

Ubi Soft

intel inside
pentium

CREATIVE
CREATIVE LABS

Microsoft

Saga

MICRO MACHINES 96: TOUTI RIKIKI MAOUSSE RAPIDO



Construction Kit
Construisez vos propres circuits et véhicules.



La légende en 16-Bit revient avec des améliorations à vous couper le souffle, plus de 60 nouveaux circuits et niveaux, des tonnes de véhicules plus fous les uns que les autres, des pièges et des outils délirants, sans oublier le Kit de Construction complet et simple d'utilisation qui vous laissera sans voix. Immergez-vous dans des environnements encore plus rigolos, salle de gym, labo de sciences, baignoire, camping..... Cependant, méfiez-vous de tout, le danger est omni-présent, trappes, pièges et autres surprises vous attendent tout au long des parcours.

Micro Machines 96 est la course de votre vie, mais attention à vos propres créations qui deviendront votre pire hantise.



Codemasters

MEGA DRIVE

J-CART
THE PLAYERS' CHOICE

© 1995 Codemasters Limited. All Rights Reserved. Micro Machines 96 is a registered trademark of Codemasters Limited. All other trademarks are the property of their respective owners. Codemasters Limited is not affiliated with Codemasters Inc. Codemasters Inc. is a registered trademark of Codemasters Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Codemasters Limited is not affiliated with Codemasters Inc. Codemasters Inc. is a registered trademark of Codemasters Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYFAD N°45 • SEPTEMBRE 1995

arcade

Surge Familycare

mondes en images !

roule

NDV 500

arcade

Long Rally

mieux que

• PAINCIN • HYDRAWIRE • NEC FX • PLASTATION • SFC



NEWS PREVIEWS

Le Japon s'apprête aussi à passer une fin d'année plutôt chargée. Des news d'Ultra 64, ça vous tente ? Soyez un peu patient, bientôt les premières photos de jeu ! A plus les gars !

Les news et les previews

du Japon et des States

TESTS :

SUPER NINJA 2 (SFC)	10
SHOOTING COLLECTOR (SFC)	14
ZANKI (SFC)	16
DRAGON BALL 2 (PLAYSTATION)	16
ARC THE LAD (PLAYSTATION)	20
SHIN SHINJI (SATURN)	22
ACE COMBAT (PLAYSTATION)	24
PHILOMENA (PLAYSTATION)	24
NOBODY WARS (SFC)	27
CLOCKWORK KNIGHT 2 (SATURN)	28
VIRTUA FIGHTER REMIX (SATURN)	30
LEGEND OF KAMURO 2 (NEC)	31



PREVIEW IMPORT

ARCADE



Bien embêté de ne savoir du quelle manière commencer cet article, je vais vous expliquer mon problème, ce qui se passe beaucoup plus chère. A chaque fois que Sega sort un jeu de voitures, il tue tout le monde, et à chaque fois le texte commence par une formule comme : "Sega a encore frappé", etc. J'ai décidé d'être

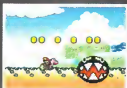
INDY 500 SEGA, LE DIEU DE LA PISTE

un rebelle et de faire autrement. Indy 500 est donc un jeu magnifique, mais qui situe sa magnificence ailleurs que là où la situent les autres jeux de voitures. Ici, pas trop de décors fantaisiques, d'émotions vertigineuses de voitures, ou d'impressionnantes dévulsions comme dans Daytona U.S. Tout se passe dans la vitesse, et moi j'ai été totalement impressionné. Regarder les photos ne vous avancera à rien, les graphismes, je le répète, ne sont pas exceptionnels. Le jeu est hallucinant de rapide, et dit Sega, "elle correspond à la réalité". La sensation qu'elle apporte est donc identique à celle que l'on aurait



YOSHI'S ISLAND : DU NEUF

Alors que nous vous faisons le mois dernier une preview du jeu Super Famicom Yoshi's Island, nous vous présentons ce mois-ci de nouvelles photos du jeu. Et en plus avec plus de 20 clichés, vous avez le choix. Des photos comme vous n'en verrez nulle par ailleurs.





à bord d'une véritable Formule 1. Les secousses n'en moins, même pas, car le siège est aussi un mouvement pendant le jeu. C'est donc d'un réalisme affolant, avec un plaisir de conduire évident. La voiture est ainsi revêtement "collé à la route" ; finis dérapages fantaisistes, tout se fait dans la conduite et l'anticipation. Au programme de ce jeu, trois circuits dont l'officiel d'Indianapolis. Comme tous jours dans un jeu en 3D, plusieurs vues sont dispo. Ce jeu devrait être disponible un siècle d'arsada d'ici deux à trois bonnes semaines.



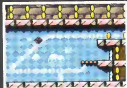
PREVIEW IMPORT

SEGA



A lors que les développeurs fous d'AM2 Sega Japon travaillent sur la conversion de Virtua Cop premier du nom sur Saturn, Virtua Cop 2 est un cours pour l'arcade. Alors que peut-on attendre d'un Virtua Cop 2 en arcade, question nouveauté ? Avant de décrire celles-ci, je m'adresse au lecteur qui ne passera pas sa vie dans les salles d'arcade, que le système Virtua Cop vous permet de tirer au moyen d'un pistolet à infrarouges en plastique (je précise !) sur un écran. Dans cet écran, on trouve de nombreux personnages en polygones façon Virtua, qui courent partout et qui vous tirent dessus. La vue est en 3D, comme si vous y étiez, et vous voyez exac-

VIRTUA COP 2





tement ce qui votre personnage voit. Dans Virtua Cop 2, on retrouve les deux héros flics qui ont changé d'uniformes (une promotion peut-être ?) mais un troisième personnage a été ajouté par AM2, une fille ! Il s'agit de Janet Marshall qui étudie la psychologie du crime. Notre flic étudiant risque d'être servi en exemple de ces pathologiquement violents ! Figurez-vous que Sega ne recule devant aucun détails puisque l'un apprend que Janet est née un 24 septembre, que son type sanguin est A et qu'elle adore le café au lait ! Mais ce genre de nouveauté vous laisse de marbre, vous avez raison. Virtua Cop 2 s'annonce surtout novateur techniquement parlant, puisque les progrès sont énormes en l'espace d'une année : on passe en effet d'un affichage en 60 images par seconde et non plus en 30 comme dans le premier épisode. La poursuite en bagniole avec la présence d'un camion est à tomber par terre de réalisme, et vous serez soufflé lorsque vous aurez la chance de découvrir ce jeu en salle avant la fin de l'année.



MACHINE : SATURN
ÉDITEUR : SEGA

SEGA

FEDA

THE SWORD OF JUSTICE REMAKE

Si vous connaissez Feda sur Saturn, vous le connaissez vraiment bien, et bonne la page. Si vous ne le connaissez pas, continuez de lire ce passage (même si, on se croirait dans un livre, dont vous êtes le héros). Vous trouvez peut-être Feda The Sword Of Justice est un jeu qui a une histoire, un passé. A la base, une bande de programmeurs de chez Sega-Clavier qui quittent le maison mère pour voler de leurs propres ailes. Feda est donc un clone de Shining Force sur Super Famicom. Fantastique d'ailleurs, mais pour ça sur PlayStation 2 il n'y a qu'une faiblesse : un support susceptible de faire mourir une femme : la stabilité. C'est ça. Ce Feda remake est en fait le même jeu, complètement identique à la version Super Famicom, mais plus joli visuellement. Vous avez toujours un groupe de personnages qui évolue sur des cartes riches, jusqu'à ce que des méchants viennent les attaquer. Dans ce jeu, vous passez en mode "stratégie". Sur un passage, vous menez vos troupes et frappez sur tout ce qui vous empêche d'avancer. Mais attention, car contrairement à un Shining Force, il ne faudra pas toujours tout les ennemis, il faudra se contenter de fuir, ou se défendre la porte d'un château-fort. À la fin des batailles, le monde juge votre comportement (êtes-vous bon ou mauvais ?) et vous êtes des compagnons en stratégie. Se bats de sorte n'est malheureusement pas encore annoncé.



PREVIEW IMPORT

SATURN

CRÉATEUR : NAMCO
GENRE : BASTON



Dessin animé numéro un en ce moment au Japon, Magic-Knight Ray-Earth est une bande dessinée qui peut se targuer d'être réalisée par la talentueuse équipe féminine regroupée sous l'appellation de «Clamp», syno-

nière scène (mais pouvez retourner à volonté), chacune d'eux ayant ses habiletés propres. Hikori combat par le feu et frappe large, Umi combat par l'eau et frappe fort mais court, et Fu combat par le vent et envoie des flèches. Votre personnage dis-

MAGIC-KNIGHT RAY-EARTH



nyme de qualité pour beaucoup de fans dont je fais partie. Ce manga a vu le jour avec la collaboration de Sega, désireux de renouveler l'expérience heureuse de posséder les droits d'un personnage connu comme par le passé avec Yu Yu Hakusho, ou comme le fait Bandai avec Dragon Ball Z ou Gundam. Le but était donc de créer une histoire et des personnages qui se vendraient fort bien, que cela soit en dessin animé, en BD ou en jouets, goodies et pour finir jeux vidéo ! C'est de cette manière que le jeu a vu le jour sur Saturn, presque naturellement finalement. Il reprend très fidèlement le dessin animé, et est d'ailleurs très souvent entrecoupé de scènes animées tirées de la série. Vous dirigez, dans un jeu d'action-RPG aux graphismes superbes, nos trois Magic-Knights. Vous dirigez la pre-



mière scène avec son entourage, traverse des labyrinthes et fait des sauts superbement décomposés. Les musiques, très sympathiques, en font un des premiers grands jeux d'aventure de la Saturn, disponible lorsque vous lirez ces lignes.





Exector

Commu de tous comme l'un des meilleurs jeux de tous les temps, Mario, je vous l'assure, n'a absolument rien à voir avec le jeu dont je vais à présent vous parler. Exector, donc (rien à voir du tout avec Mario) est le nom d'un gentil robot vu de dernière en pseudo-3D qui marche, sautonne tout en tirant non moins gentiment sur ses amis les sprites adverses qui lui veulent du mal. Au programme, quelques possibilités inhérentes à ce type de jeu comme le saut du personnage pour éviter les diverses dévotions trouillantes du maléf sur le quel il évolue. Les divers niveaux sont variés, avec certains scènes dans les égouts, d'autres dans des jardins princiers dignes de Versailles, voire encore dans des galeries incus. Le jupart des armes à votre disposition finit bien évidemment après à tout ce que l'on connaît déjà dans le milieu guerrier, à savoir l'usage, lance-flammes, mitrailleuse et autres grenades à fragmentation. Après lecture du précis article, donc, vous êtes en droit de vous dire que ce type de jeu a été vu, voir même revu par vous-même ou l'un de vos proches. Tout nous porte à donc à croire vous et moi que nous sommes le en face d'une réactualisation vulgaire d'un Commando ou d'un last Winkeis avec la technologie 32 bits, qui, je l'espère, sera correctement exécutée.

EDITEUR : ART SYSTEM WORKS
GENRE : ACTION

Beyond the Beyond

DÉCOUVREZ LA DÉCOUVERTE



Sous un titre plus qu'idiot, Sony essaie de nous sortir un bon RPG histoire d'effacer la grosse bourde nommée «Arc The

Lad». Sept heures, j'en reviens même pas, quelle honte... Enfin bref, Beyond the Beyond semble beaucoup mieux, car il est déjà de facture plus classique, promettant ainsi une durée de vie plus raisonnable pour un jeu de rôles. Bobo, donc (l'abrégé) promet d'être excellent, car pour le réaliser, Sony s'est permis de débâcher l'un des membres les plus prestigieux du staff de Shining Force, et de former au sein de Sony une branche nommée «Camelot» spécialisée dans les jeux de rôles. Vous incarnez Ravi, un jeune garçon accompagné de son dragon Styner, et vous déplacez dans un monde semblable à Final Fantasy (déformations de montagnes magnifiques). Lorsque des méchants vous attaquent, comme dans tout bon jeu de rôles, vous passez en phase combat. Ce sont ces phases les plus impressionnantes, car tout comme dans Dragon Ball Z, l'angle de vue affectue des rotations autour des personnages, permettant de situer l'action plus distinctement. Ajoutez à cela des sorts aux effets fantastiques et des décors parfois stupéfiants, notamment le tour céleste qui se déforme selon vos déplacements pour vous offrir un meilleur angle de vue. Un jeu hyper-prometteur qui en plus semble accessible aux non-japanais. Sortie prévue en automne.



EDITEUR : SCE-CAMELOT
GENRE : RPG





GOLDEN AXE DUEL

Le jeu de combat mettant en scène barbares et autres nains arrive très bientôt chez nous. Disposant d'une réalisation impressionnante, se rapprochant beaucoup de l'arcade, il est tout à fait disposé à faire un carton chez nous lors de sa sortie prévue vers le mois d'octobre. Une fois de plus, Sega nous gâte. Au programme, coups spéciaux impressionnants, fatalités d'enfer et utilisation de magies diverses. De quoi ravir les fans du pédale que vous êtes.



PREVIEW IMPORT

SEGA SATURN



Virtua Hang On



Dans le domaine de l'Arcade, Sega a toujours voulu faire les choses en grand, vous vous en êtes sans doute aperçu, vous qui flânez dans les salles obscures durant vos heures de loisirs. Ajoutés des jeux comme Virtua Fighter 1 et 2, et récemment Virtua Striker (que je vous conseille vivement !), le série des "Virtua" continue de plus belle avec le dernier en date qui n'est autre que le salut du tant renommé Hang On. Eh oui, une simulation de moto de vitesse, c'est assez rare pour le signaler. Même en Arcade. C'est pourtant un jeu auquel vous pourrez bientôt vous écarter et qui reprend exactement les mêmes techniques de programmation que les gros produits de la firme sortis ces derniers temps. Au programme, un mapping de rigueur, vitesse de scrolling hallucinante, plusieurs circuits, et un

championnat qui semble durer des siècles. Bref, une fois de plus le savoir-faire de Sega au service des joueurs les plus exigeants.



PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION

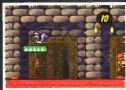
ZERO DIVIDE



EDITEUR : ZODIA
SORTIE PREVUE :
OCTOBRE 1995

Vous avez aimé Tekken Shin Den ? Alors vous créerez certainement pour Zero Divide, un jeu de baston tout à fait équivalent au premier cité, car reprenant au pixel près le même style graphique fait de polygones tout beaux tout neufs du jeu de Tekken. Ne vous étonnez donc pas de remarquer des ressemblances de ce côté-là. Le reste est, pour l'instant, assez identique également, puisque vous dirigez des monstres assez différents les uns des autres (une araignée métallique, une femme-chétif, un autre truc bizarre très louche, etc.), tous ayant des techniques

et des pouvoirs magiques dissimulés. Comme vous combattez sur des rings ouverts avec vue sur le vide, il est possible de vous retaper d'une main ou d'un tentacule sur le bord de la plate-forme, alors que votre adversaire cruait en avoir fini avec vous ! Le jeu semble un peu plus rapide que Tekken Shin Den, bien qu'il ne soit pas encore terminé à 100 %. Les décors où l'on évolue ont été assez travaillés eux aussi ; seul le nombre de couleurs semble en-deçà de ceux de son homologues. Mais, pour une société qui vient de naître, on peut dire que c'est d'crus et déjà une sacrée prouesse !



PREVIEW IMPORT

ARCADE

ÉDITEUR : NAMCO
GENRE : BASTON



Moi j'aime Ryu, et toi t'es Ken... Chez Namco, on ne savait pas pourquoi, mais il fallait faire une suite ; alors, elle n'a été faite. Et elle n'a rien d'autre. Allez hop, encore une nouvelle version

ment tout simple : si votre personnage se prend un coup alors qu'il ne bouge pas, il se mettra automatiquement en garde, au lieu de se laisser frapper bêtement, comme en réalité. Le seul moyen de tricher un ennemi est donc de frapper lorsqu'il se met. Pour le reste, je pense que c'est aussi simple pour que tout le monde se dise : « Ouais, ça semble d'argent ! Si j'étais mettre quelque monnaie dans ce jeu lorsqu'il arrivera en septembre dans ma salle d'arcade ? ». Une version PlayStation est évidemment prévue, et les boss y sont nommeux comme dans le premier volet.

TEKKEN 2



plus belle qui énerve le type qui n'achète la précédente. Dans ce nouvel épisode, pas beaucoup de changement. Les nouveaux personnages sont Lei Wulong, un sort de Jackie Chan, Jun Kamen une fille jeune fille, et Jack-2. Les autres sont connus de tous, mais il en manque quelques-uns. Voici les vieux de nouveau disponibles pour cette version : Heihachi Mishima avec un costume d'Alamo comme Gene Howard, King, Paul Phoenix, Nina Williams, Michelle Chang, Law et Yoshimitsu. Et avec ça, ce sera tout les changements ?

— « Oh bon non alors ! Je prendrais bien la possibilité de se retourner au sol, histoire de faire face à l'ennemi. J'aimerais aussi pouvoir saisir les bras de mon adversaire, mais une garde haute automatique, pouvoir faire des feintes de corps et saisir l'adversaire par derrière. »

— « Bien sûr, je vous l'embarque tout de suite ? »

— « Non mais, c'est pour expliquer tout de suite aux lecteurs... »

Car je suis sûr que cette fin de garde automatique vous intrigue ; c'est finie-

SEGA



SEGA RALLY

ou ainsi ou cré possible y a quelques mois seulement ? Et pourtant, la réalité rejoint parfois nos rêves les plus fous. Sega Rally, le plus beau jeu de voitures du monde en arcade, est bel et bien en cours d'adaptation sur le console Saturn. Au vu des premières photos, on peut d'ores et déjà dire que la réussite est totale. Les détails semblent quasiment tous là, aussi bien au niveau des voitures qu'au niveau des routes; certes, un peu pixelisées pour l'instant, la resta semble identique, avec les deux vus originales du la version cabine, les différents décors, les concurrents, etc. Pour l'instant, on ne sait pas si le programme accueillera deux joueurs(SeS) en simultané sur l'écran ou en link... Bon sang, vivement le lancement !!!



SATURN

THE KING OF BOXING

chur contre le succès, sur PlayStation, du futur *Boxer's Road*. Suga lance The King Of Boxing, qui est le même jeu, mais en vidéo. L'animation est vraiment extraordinaire, et les personnages très bien modélisés. Aux commandes d'un *in-Cogneur*, vous allez devoir faire carrière dans l'univers sans pitié de la boxe, sortir des tréfonds, et faire triompher du monde. Un bon travail qui vous étendra jusqu'à lorsque l'on connaît l'étendue de la palette de coups que Suga a réservés à chacun des protagonistes des divers combats dont vous aurez à sortir vainqueur. Tous les coups de base sont identiques (crochet, direct, jello, circulaire), ainsi que des feintes très efficaces. Ça jeu demande beaucoup de pratique et s'avère très, au final, très proche de la réalité.

Au stade de la réalisation où nous l'avons vu, seuls deux personnages étaient disponibles, et les angles de caméra étaient parfois un peu louches. Mais on peut déjà être sûr que le jeu sera top.



PLAYSTATION

EDITEUR : BANDAI

MOBILE SUIT GUNDAM



les fans l'ont senti et ils seront sans doute quelque peu déçus par un jeu qui respecte au pixel près la légende Gundam, mais qui ne respecte pas les concepts actuels du quille sur les 32 bits de Sony. Disons que les deux sont superbes et présentent entre eux chaque stage. On retrouve ainsi les premiers épisodes de la saga originale racontée par les mêmes acteurs (Amuro, lui notamment) qui parlent dans les dialogues en japonais. Par contre, le jeu est plutôt impétueux et brouille. La prise en main est délicate et infatigante, judging fun se trouve vraiment dans une simulation de Mobile Suit avec tous les problèmes que comporte. Amuro pour piloter son Gundam RX-78 plutôt lourd (mais tellement puissant). Bref, Gundam est bien réel et Bonol, une fois de plus, ne s'est pas non-fans de la série. Si n'avient pas besoin de cela, qui s'inscrit dans les années 80 est bien

NOTE : pour les fins 52%
pour les autres 60%



SUPER FAMICOM

GENRE : PLATES-FORMES

Le Kid le plus malsin de l'univers fait sa rentrée sur Super Famicom. Merci qui ? Après avoir sévi sur cette même console il y a de cela un an, les aventures du garçon mutant continuent de plus belle. Comme à l'accoutumée, et parce que Hudson penne (à juste titre ?) qu'on ne change pas un thème qui marche, vous allez encore une fois devoir traverser des niveaux dignes de films de séries secrètes, éviter des pièges souvent fourbes et morbides et vous frotter avec des Boss toujours aussi énormes. Bien entendu, les multiples transformations de notre chère tête d'œuf seront plus que jamais présentes, réservant même par moment des surprises inédites. Je ne vous en dis pas plus... Constitution d'emblée : le maniement est un peu moins bon que dans le volet number one. Pour manier BC Kid et lui faire faire ce que l'on veut, il faut souvent s'y reprendre à plusieurs fois. Ce qui n'était pas le cas pour le premier du nom. De même, il semble qu'il y ait un peu moins de folie dans cet épisode. L'ensemble semble être devenu beaucoup plus académique. Il n'y a pas de monstres si terribles que nous ont fait mourir de rire, mais bon, ne soyons pas trop dur. Les amateurs y trouveront certainement leur compte...



ÉDITEUR : HUDSON SOFT
 DIFFICULTÉ : FACILE
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
 CONTINUES : OUI
 SPECIAL : TARE LE JEU !
 EXISTE SUR : NEC PC ENGINE

84%



Grimper sur le totem tel un intrus sacrilège. Attention au retour des indiens robots mangeurs de choucroute.



Sois fonce, le Kid siffle généralement. Prenez donc ce diamant, il vous servira contre le Boss du niveau.

A plat ventre là, rien de plus normal. Le lève de couleur goudron est plus qu'loche mes loi.



Une fois la tulipe touchée (elle est souvent cachée), vous accédez à cette roue qui vous mènera à l'un des 5 niveaux bonus que le héros (?) vous aura désignés lors de cette épreuve.



SUPER FAMILICOM

GRAPHISMES

13

GRAPHISMES

ANIMATION

14

ANIMATION

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

SON / BOUJONNE

16

SON / BOUJONNE



J'AIME

- Le personnage est fou !
- Les multiples transformations du Kid.



J'AIME PAS

- Une maniabilité moins bonne que dans le n°1.
- Des amphisèmes toujours aussi naïfs (chama?)
- Temp court.



NOTRE AVIS

Quadrément d'ici ce que l'on avait pu penser. Le héros des aventures de plus inquiètes des héros de jeu vidéo n'est pas aussi intéressant que ce que l'on avait vu dans la première série. Toutefois, pour ceux qui ne l'ont jamais vu, c'est l'occasion de découvrir un héros de jeu vidéo de la série Kid.

Tout ça





SUPER FAMICOM

GENRE : SHOOTING

Ah, Hudson, les dieux des dieux, très certainement parmi les meilleurs éditeurs japonais. Ceux qui nous ont, je vous le rappelle, créé l'immortel l'un des 5 meilleurs concepts de tous les temps: Far East Of Eden 2, jeu du rôle jamais égalé en longueur et en qualité, et j'en passe. Hudson, c'est aussi Gunbird, le crime des crimes en matière de shoot'em up. Mais surtout, Hudson, c'est aussi LES shoot'em up. Une grande histoire d'amour unit cet éditeur et ce genre de jeu. Tant même qu'en 1985, Hudson sort STAR FORCE, un jeu de tir sur le Nes, et en fait le premier "Caravan Stage" de l'histoire. "Caravan Stage", c'est un peu comme ça que fut le train Saga chez nous. Partout dans le Japon, des caravanes Hudson louées de consoles s'arrêtent et font jouer des tas de petits Japonais à ce jeu Star Force pendant une durée déterminée. Évidemment, on calcule tous les scores et à la fin, bon le petit Japonais qui gagne, il est champion national de Star Force (ou du jeu de l'année) et tout le monde fait le fête en buvant plus que de raison. C'est donc dans une ambiance de fête que chaque été les joueurs japonais achetaient le "caravan game" de l'année. En 86 ce fut Star Soldier, en 87 Hect 1 et 2. Puis interruption jusqu'en 89 avec Gunbird, 90 avec Super Star Soldier, et 91 avec Final Soldier. Entre-temps, Nakat fait une copie conforme de ce show avec le Summer Carnival, débutant en 94 avec Spriggen. En bref, tout cela pour vous dire que ce jeu mist gao pour les nostalgiques ou les collectionneurs, et pour ceux qui ne l'ont jamais. Les autres vont tomber sur des jeux nes ou des ronds en 4 couleurs innocent des traits sur les comés. Mais c'est tellement fun.



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BOITAGE

03

05

19

07

ÉDITEUR : HUDSON SOFT

NOMBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : BOUH, QU'ON A VIEILLI

SPECIAL : 3 JEUX EN UN

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : UN SEUL

CONTINUE : ILLIMITES

DIFFICULTÉ : OFFICILE

EXISTE SUR : FAMICOM-NE5

POUR LES FANS

88%

AUTRE : 25 %



10 ans en arrière dans l'histoire du jeu vidéo, ça fait quand même très très mal. Non, vous ne rêvez pas, c'est bien à ce jeu-là que je suis en train de jouer. Star Force, oué. Vieux, hein?

Regardez bien le petit monstre en haut à gauche de l'écran. Oué, vous l'avez déjà vu dans Star Parade sur CD-ROM 16c. Normal, car c'est en fait ici, dans Hect 07, qu'il apparaît en premier. Ah mais tout ça m'échappe, alors? Ben oui, c'est ça la gresle, comé.

CARAVAN SHOOTING COLLECTION



STEREO

voici le menu d'option où vous aurez le choix entre les trois jeux qui vous sont servis. Fortement, cette page de présentation est jointe au Fallu spécialement pour le SFC. Fortement.

SUPER FAMICOM

GENRE : ACTION/PLATES-FORMES

Connu de quelques personnes pour être un manga, KishinDaji Zenki n'est donc les aventures de la jeune Chiaki qui un jour réveille un petit démon tout mignon du nom de Zenki. Pas de chance pour elle, car Zenki le petit se transforme un Zenki le gros, un démon assoiffé de sang et de violence. Possèdent cependant les objets nécessaires à son contrôle, Chiaki et Zenki petit peuvent donc cohabiter ensemble. Et lorsqu'un danger pointe, Chiaki invoque les puissances infernales qui font que le petit Zenki (Dōji Zenki) devienne le grand Zenki (Kishin Zenki). Bien sûr, c'est à ce moment-là qu'une secte étrange décide de prendre la Temu sous son contrôle. Maintenant que l'histoire est mise en place, je vais pouvoir vous parler sommairement du jeu. Pourquoi sommairement, te demanderai-tu lecteur-trice hargné? Tout simplement parce que ce jeu ne mérite pas un excessif développement. Il est en effet la réplique presqu'identique du bien connu Hagane. À savoir, un personnage qui court, saute et tue d'autres gens sur des plates-formes, en utilisant un nombre impressionnant d'attaques différentes. S'il n'y avait que ça, Zenki ne serait qu'un jeu plat. Mais fort heureusement, les plates-formes s'effacent sous vos pas, les monstres sont variés et agaçants, et les boss sont conçus si l'on ne connaît pas le chemin à suivre pour les bayer prestement de l'échin. En conclusion, donc, un très sympathique jeu qui ne va pas chercher bien loin mais qui n'en a pas besoin. Au Japon, le jeu est un "petit budget", donc à 300 francs. En France, il sera à 500-700 francs, et ne vaudra donc plus l'achat. Cruelle destinée...



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MUSICALITÉ SON/GÉNÉRAL

15

16

17

16

ÉDITEUR : HUDSON SOFT

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : ILLIMITES

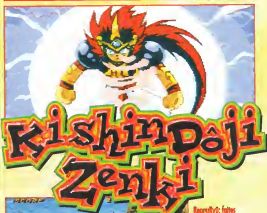
DIFFICULTÉ : MOYENNE

TEXTE & NOTICE : EN JAPONAIS

82%



GrandZeki m'apaise étonnamment sur la bosse Y pour déclencher une pluie de coups de poings entêtants. Très utile contre les zombies.



Rappelzici; faites tout plus Y pour déclencher une tornade qui fera le ménage autour et au-dessus de vous. Très utile contre les bons volants.

Dans un deuxième japonais bourré de remèdes, Zenki doit combattre cette tête de revenant invulnérable tant qu'elle est entourée des flammes bleues que vous voyez sur cette photo.





PLAYSTATION

GENRE : BASTON

Dans ce jeu de baston, 28 personnages parmi tant d'autres qui ont fait l'histoire du Dragon Ball Z. Une fois encore je ne vous en donne pas la liste, car je suppose que vous les connaissez tous, bande de jaloux (féminin « jalouses » ?). Ce jeu reprend donc le principe des grosses ventes de la Super Nintendo, à savoir un jeu de combat en un contre un face-à-face dont les combats peuvent évoluer dans les airs, grâce à un switch d'ascens. Sauf qu'il, plus de switch d'ascens ! Grâce aux capacités de la PlayStation, presque les deux personnages seront désormais dotés, l'image animée plus ou moins pour que soient toujours présents sur le même écran les deux joueurs. Mieux encore - car toujours avec les capacités de la PlayStation - Bandai introduit désormais la notion de profondeur dans un jeu Dragon Ball Z (un fond de sable, pas psychologique hein ?). Vous pouvez désormais à loisir tourner autour de votre adversaire, pour vous jouer de ses projectiles ou simplement l'attaquer vous-même par derrière. C'est où que l'on appelle une option très intéressante. Malheureusement, durant ces phases de rotation, l'animation tousse, saccade, et finalement, c'est plus désagréable qu'autre chose pour le joueur, sauf si vous savez finir en attraction (les fans hyper-fans sauront). Les personnages, eux, sont assez précis au niveau des mouvements, mais souffrent pour cause de digitalisation du syndrome « Mortal Combat » où les protagonistes du jeu sont éternellement nuls et sacs. C'est donc un jeu assez rigolo, c'est le jeu ultime si vous êtes un fan fini de DBZ, mais malheureusement pas encore la perfection technique.

logique que l'on attendait pour un jeu Dragon Ball Z. Peut-être pour la version Saturn qui arrive l'été fin novembre ? En tout cas, c'est le meilleur jeu de baston en suites de la PlayStation (pour faire à Sangokuden et Twin Gridless).

EDITEUR : BANDAI
GENRE : COMBAT SPECTACULAIRE
DIFFICULTÉ : FACILE
JOUEURS : 1 À 2 SIMULTANÉMENT
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
SAUVEGARDE : MEMORY CARD
PRIX : DE 450 À 650 F EN IMPORT

86%



Sangohan et son habit de « Great Sayaman », ou une fois de plus comment parodier Bismarck et les Sentai en général. Face à lui, Rikkum, un membre de la Ginyu Force. Lorsque deux combattants ridicules s'affrontent, cela donne ça, en fait.



Vous aimez les gens avec des cheveux longs ? Très longs ? Très très longs ? Voici Sangokuden puissance 3, avec qui touche le sol. Surtout, lui aussi - surtout - pourrait être le patron de chaque personnage de Dragon Ball Z. Autre rigolant la pilule à ses adversaires. Vous aussi, commandez le Sangokuden mobile "cheveux longs".





Comme vous n'avez sûrement jamais vu les photos de ce test, j'ai écrit "Aïe, mais c'est qu'il est horriblement coché ?". Je vais vous donner la bidouille que j'ai trouvée après avoir passé des heures sur mon guêpier à ressasser tous les coïtés de la version SuperFamicom, en essayant toutes les combinaisons de touches. J'ai mis trente minutes pour la trouver, alors soyez cools, pensez à moi lorsque vous la ferez, merci.

Za valée : à la page de présentation, haut, triangle, bas, croix, gauche, D, droite, R1.

DRAGON BALL Z

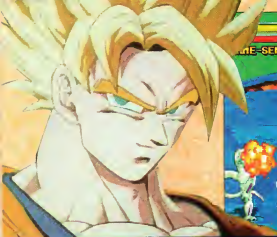
Ultimate Battle 22

ou tout.
ball Z - il
ce !



Sur son petit visage, Sengokuh version adulte avait une valée à cette pauvre "18". Il est amusant tout de même de constater que les programmeurs n'ont rien fait dans le sens de la logique, tous les personnages étant à peu près égaux en puissance.

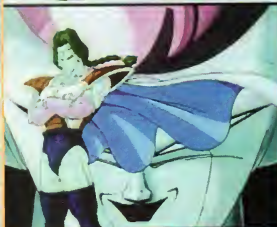




Mais, nous ne rêvons pas, il y a bel et bien de l'animation, avec en France, l'éditeur Game's. Mais vous pouvez pas qu'il ne soit pas à la hauteur, en les programmes du jeu. L'air bête comme j'ai pu juger !



Voilà une fois de plus en la suite ! Gohat, du fait, l'animation est assez bonne. C'est une impression de la suite de la suite, mais elle est plus que bonne. L'animation de la suite est une impression de la suite de la suite, mais elle est plus que bonne.



Lorsque Gohat et Vegeta font un combat, cela donne Gohat. Oui, Gohat, un type blond surprenant qui parle avec deux voix au même temps et qui porte une veste en cuir. Et sinon, à part ça ? Ben non pas grand-chose d'autre, c'est DBZ à la fin tout...



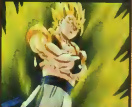
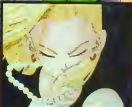
Avant chaque combat, une petite introduction où les deux protagonistes balancent la saouce habituelle : "C'est moi le plus fort", "Abandonne, tu vas mourir", "Tu ne fais pas le poids, vieux", "Au fait, comment va ta meuf ?", "Cuir ou latex ?", "Lundi, faut que je sorte les poubelles", et autre "Je mâche le silex". À noter que cette dernière phrase est tirée du jeu *Sapiens* sur MGS. 1984, les enfants !



Ju dois vous avouer que j'ai un faible pour Tenshin-Han, enfin dans un jeu. En général j'aime bien les "sazons", j'apprends aussi Poi dans "3X3 Eyes" et j'adore accablément Hiei dans "Yuyu Hakusho". Tout ça pour dire que Tenshin-Han touche assez bien au ballu ne combat de style phéti aïriou. Vole.



C'est en voyant ce cliché que l'on peut se dire "mais finalement, tout le monde a sa chance". Prenez Mister Satan, un humain tout ce qu'il y a de plus normal. Pourtant il parvient à tenir tête à tous ces surhommes pleins de pouvoirs partout ; bon, évidemment, il use de méthodes peu orthodoxes, comme ce missile portable, mais le fin justifie les moyens.



PLAYSTATION

GRAPHISMES

13

GRAPHISMES

ANIMATION

14

ANIMATION

MANIABILITÉ

14

MANIABILITÉ

S'EN VAUTER

16

S'EN VAUTER



J'AIME

- 28 personnages, du jamais vu !
- Quelques effets 3D bien sympathiques
- Les phases animées très réussies



J'AIME PAS

- L'animation trousse un peu trop
- L'usage de l'énergie
- Gestion des collisions parfois fantaisiste

NOTREavis

Seul dans la collection technique que nous étudions ici, *Dragon Ball Z* sur PlayStation nous a surpris. De son gameplay, nous ne pouvons pas dire qu'il est très intéressant, mais il est très amusant. Les combats sont très dynamiques, et les personnages sont très bien animés. Les combats sont très dynamiques, et les personnages sont très bien animés. Les combats sont très dynamiques, et les personnages sont très bien animés.

Ben





PLAYSTATION

GENRE : RPG

Arc the Lad, c'est l'histoire d'un petit garçon qui part à la recherche de ses parents disparus par des puissances maléfiques et réveillées subitement après 3 000 ans de repos forcé dans les Ténébres. Arc — c'est son nom au petit garçon — se voit alors confier une mission de la plus haute importance. Non seulement il devra retrouver son père et sa mère mystérieusement disparus, mais en plus, il lui faudra, à l'aide de ses petits bras musclés, touter tous les démons hors de ce monde. Autant dire que la tâche ne sera pas aisée, vu qu'il y en a un sacré paquet... de monstres. Au départ, vous serez seul. Tout seul comme une oie dans un désert. Mais, de fil en aiguille, c'est-à-dire comme dans tout jeu d'aventure de ce genre, vous ferez des amis qui seront exactement la même philosophie de la vie que vous. On appelle ça la "hasard", paraît-il... Bien sûr. Ce qui fait que très vite, vous vous retrouverez à la tête d'une véritable petite armée, ceux qui la constituent ayant bien entendu tous sans exception leurs capacités propres en matière de combat ou corps à corps ou de magies psychiques. Certaines sont carrément dévastatrices et souvent très spectaculaires. Pour accéder à un niveau de puissance assez important, il va vous falloir combattre, très souvent, notamment dans un certain donjon très pas moins de 30 sous-sols ! Dur dur... Mais idéal pour récupérer des tonnes d'objets dont on ne sait pas toujours à quoi ils servent, mais qui vous seront utiles pour vous équiper. Le monde cumule un tout 6 petites régions, où l'on explore, très vite, grâce aux délimitations de couleur, si l'on se rend dans un endroit dangereux, malin, ou bien si l'on va à l'aéroport du coin, emprunter un engin gigantesque à hélice, seul moyen de locomotion pour passer d'une région à une autre. Arc the Lad conviendra parfaitement aux nouveaux venus sur PlayStation, mais les puristes le trouveront certainement trop facile et sans grande profondeur. L'avantage c'est que l'on pourra certainement utiliser sa propre équipe pour Arc the Lad 2, d'ores et déjà un chantier... TRAZOM

ÉDITEUR : SONY COMPUTER

DIFFICULTÉ : FACILE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 1

CONTINUÉS : 3 SAUVEGARDES

SPECIAL : MEMORY CARD INDISPENSABLE

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

84%



Graphiquement, c'est vraiment superbe. Admirez le reflet des nuages dans l'eau. Franchement, c'est beau !

Les boss de fin en "exclus" pour vous vos doubles à affronter ! Si vous avez un bon niveau, vous n'en ferez qu'un bœuf...





SATURN

GENRE : PLATES-FORMES

A chaque sortie de nouvelle machine, il y a des jeux qui font traditionnellement office de tests de la machine. Shin Shinobi Den semble en faire partie, et on se rappelle des premiers jeux disponibles à la sortie de la Megadrive japonaise il y a quatre ans pour jouer : Super Shinobi. À l'époque, le jeu était vraiment extraordinaire et faisait penser à un jeu d'arcade. Aujourd'hui, la surprise est bonne, bien qu'elle aurait pu être encore meilleure. Le mélange d'utilisation de la digitalisation apporte un plus inénarrable mais gâche aussi le plaisir du jeu. Disons qu'on a du mal à faire le pas entre ancienne génération et digitalisation à outrance. Pour bien vous faire voir comment se déroule le jeu, il vous suffit d'imaginer un Mortal Kombat version Shinobi avec une progression. Deuxième possibilité : regardez les clichés sur ces deux pages, c'est fait pour ça ! Bref, Sega a choisi d'innover en gérant les bons vieux principes des jeux d'arcade Shinobiesques. Les décors sont digitalisés, et de nombreux éléments interviennent ou peuvent intervenir dans le jeu. Par exemple, lorsque vous utilisez votre katana près d'un tronc d'arbre, ce dernier tombe devant vous avec un réalisme jamais vu sur console. Les ennemis et votre personnage sont eux aussi digitalisés, et on oublie finalement vite l'effet de découpage des sprites sur les décors. Le jeu est prevent : n'oubliez pas qu'il bénéficie de la petite Sega. Il en résulte une foule de niveaux difficiles à passer, des originaux assez nombreuses, de nombreuses armes et coups différents et des boss gigantesques. Dire que j'ai été docu serait exagérer, simplement dépense un bon Français soudainement ! Mais une fois passés les quelques minutes d'adaptation à la digitalisation qui tue, on en a vraiment pour son argent. Un jeu à voir et à jouer.

OLIVIER.

EDITEUR : SEGA

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NOMBRE DE NIVEAUX : 9

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUE : MOTS DE PASSE

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

88%

Pour apprendre à monter les menchous, contactez ce guerrier, il est super sympa ! De plus, ces menchous sont terminés par des lames pleines d'incantations pour ce genre d'engin ! Le tout est de les récupérer du bon côté...



SHIN SHINOBI



Curieusement, cette version de Shinobi a été développée sur une console d'avant, il était nécessaire de sortir du Japon traditionnel. Voici donc un superbe guerrier du futur avec son bazooka du futur. Vous, vous restez avec votre katana en plastique et vous vous débrouillez...



N'oubliez pas que vous pouvez sauter en vous collant à un mur tel l'homme araignée de base. Ceci vous aidera à atteindre certaines plates-formes un peu trop haut placées.





PLAYSTATION

GENRE : ARCADE/SIMULATION

En règle générale, notre chère petite planète est un havre de paix où il fait vraiment bon vivre... Seulement voilà, il y a toujours des gens qui font tout pour que ce bonheur soit de courte durée. Comme les terroristes par exemple. Eh bien justement, c'est ce qui est un train de se passer à travers le monde, dans l'univers impitoyable de Ace Combat. Le générique de la Terra vient du terrorisme, quel qu'il soit. Ainsi naissent des coups d'état retentissants dans des pays où l'on s'y attendait le moins. L'équilibre politique s'en trouvant bouleversé, il faut que les nations réagissent de façon virulente et décisive. Ainsi fut créé un commando de Top Gun, extrêmement dit de pilotes de chasse de première catégorie, surnommés les "Ace Combat". Leur but est d'annihiler toute forme de ce terrorisme sauvage et de réduire à l'impulsivité les furtifs, où qu'ils se trouvent. C'est ainsi que vous irez de missions en missions, un jour pour détruire un pont, un autre pour anéantir un radar, et encore un autre pour pulvériser des champs pétroliers...

Mais dans tous les cas, le combat dans les airs est impitoyable ! Démarrant au départ avec uniquement trois avions, vous pourrez en acquérir d'autres beaucoup plus performants, au fur et à mesure de votre périple. Si le pour vous en dit, vous serez même la possibilité de recruter un "wingman", autrement dit un

coéquipier valet qui vous appuiera dans votre "tâche". Le tout, évidemment moyennant finances... Ace Combat est certes très original (pour un jeu sur console), techniquement réussi, et aussi très intéressant lorsque l'on s'y accroche un tant soit peu, mais le durée de vie ne semble pas son point fort : il ne faut en effet pas plus de quatre heures (temps effectif) pour le finir en mode "normal" ET en mode "hard" ! Ce qui fait tout de même un peu juste pour un CD-ROM à 600 francs. Alors, essayez-le avant de l'adopter.

Trazom

ÉDITEUR : NAMCO

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAU DE DIFFICULTÉS : 3

CONTINUES : 3 + SAUVEGARDES

SPECIAL : 17 MISSIONS

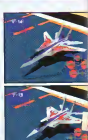
EXISTE SUR : ARCADE

85%

Si vous voulez une aide intéressante durant une mission que vous jugez à priori difficile ou que vous avez recommencé cinquante fois, voici la solution : le Wingman, le deuxième homme !



La vue extérieure est certes belle, mais il n'y a plus tous les instruments de mesure que l'on a dans le vrai cockpit. De plus, la maniabilité est un peu plus "dure".



Voilà la carte globale sur laquelle figurent toutes les missions. Certaines sont déjà complètes (cercles), d'autres pas encore (les croix). La liberté, c'est qu'on peut les faire dans l'ordre désiré.



Les villes au sol, même si elles ne sont pas prioritaires, relèvent néanmoins de la plus haute importance, si vous ne voulez pas être gêné par des parasites récombants.

振り払え！

ACE COMBAT

Une présentation tout en 3D, comme on peut le faire sur cette console surprenante. C'est très beau, rapide, fluide et les mouvements sont parfaitement acrobatiques. Du grand art, vraiment...

Administrez en superhéros survol d'un défilé de pétrole, dans une mission en plein désert ! C'est beau, n'est-ce pas ? Et tellement réaliste ! Ce n'est pas la tour Eiffel, vous ne pouvez pas passer au-dessus.

敵が見えた！

PLAYSTATION

GRAPHIQUES

16

SURPRISES

ANIMATION

15

ANIMATION

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

S'IMMERGER

16

S'IMMERGER



J'ADORE

- Très "simulation" dans l'ensemble.
- Grande fluidité des animations.
- Un intérêt étonnant avec les missions.



J'AI PAS

- Les accès disques à la barbe !
- Quelques bugs d'affichage subsistent.
- Le jeu n'est pas si médian.
- Durée de vie assez faible.

NOTREAVIS

Avec Ace Combat, Namco fait tout nouveau jeu de la série Ace Combat. Le jeu est très bon, il est très amusant, les avions jouables les plus puissants sur cette console. Cependant, le jeu n'est pas une simulation - c'est un jeu de simulation. Si vous êtes un joueur de simulation, vous ne pouvez pas jouer à Ace Combat. Si vous êtes un joueur de simulation, vous ne pouvez pas jouer à Ace Combat. Si vous êtes un joueur de simulation, vous ne pouvez pas jouer à Ace Combat.





PLAYSTATION

GENRE : SHOOT-THÉM-UP

Après *Ultimate Paradiso* et *Eniden*, voici le troisième shoot-them-up sur PlayStation. Celui-ci est nouveau si l'on peut encore parler d'innovations dans ce domaine de jeu ultra rodé depuis la création des salles d'arcade. Sony a fait très fort en nous proposant pas moins de quatre vues différentes dans le même jeu, selon le stage joué. Il s'agit en effet d'un tour de force, quand on sait que trois techniques de programmation différentes ont été utilisées ici. La première propose les vues classiques du profil (*scrolling horizontal*) et de dessus (*scrolling vertical*). La seconde permet de découvrir un jeu en

3D alors que

dans la troisième on joue en vue isométrique. Il est curieux que chaque phase prise séparément peut parfois paraître un peu vide et avec des ennemis pas vraiment variés, mais il faut bien se rendre compte que l'on passe allégrement d'une vue à l'autre au cours des stages sans vraiment que la jouabilité en prenne un coup. Bref, on ne se lasse jamais car les vues changent souvent sans affecter le bon déroulement du jeu. Les ennemis restent les mêmes et les décors identiques, mais on les voit différemment. C'est ce qui rend le jeu attractif et follement amusant. Les graphismes sont réussis, mais invraisemblables selon les ennemis. Un bon jeu en tout cas, mais un peu ficelle. C'est dommage !



OLIVIER

GRAPHISMES ANIMATION MINIMALITÉ SON/VOITAGE

15

17

17

15

ÉDITEUR : SCE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NOMBRE DE NIVEAUX : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUE : SAUVEGARDE

DIFFICULTÉ : MOYENNE

75%



LE SCROLLING HORIZONTAL

Encore une vue classique, mais qui renforce l'attrait ludique puisque qu'elle vient s'ajouter à la vue verticale et aux deux autres. Cette vue permet de jouer pleinement des effets de vos armes et de vos bombes, plus qu'en vue 3D en tout cas.

VUE 3D

L'engin propose donc cette vue pour la première fois dans le jeu. On ne peut pas dire que ça soit fait de telle manière qu'on ne se rende pas compte du changement de vue. Les décors et les ennemis restent les mêmes. C'est ce qui rend le jeu intéressant.



PHILOSOMA



LA VUE ISOMETRIQUE

Une vue moins habituelle et qui rappelle des jeux comme *View Point* bien que le principe soit épatamment différent. Il s'agit d'observer d'un *Clockwork Knight* version shoot-them-up avec des décors repartis et un effet de profondeur très bien rendu.



LE SCROLLING VERTICAL

Pas de surprise pour cette vue classique entre la fait que certains stages se déroulent avec une vue de dessus (rien d'original) ; mais d'autres se déroulent avec une vue par en dessous. Cela ne change pas grand-chose mais c'est bon !



SATURN

GENRE : PLATES - FORMES

Contrairement à une rumeur qui faisait état d'un projet de 12 épisodes de Clockwork Knight sur Saturn (comme les 12 chiffres du horlogier), la saga s'arrêtera selon toute vraisemblance à ce second épisode. Une raison supplémentaire pour vous jurer sur ce titre en import. N'hésitez plus car on peut désormais jouer aux jeux japonais sur une console française grâce à un adaptateur qui coûte dans les 400 francs et dont on vous parle dans les news de ce numéro. Pourquoi se priver en effet car l'attente risque d'être longue. Nous testons la version officielle du premier épisode dans ce numéro. La suite des aventures du Mario version Sega (ils ont les mêmes moustaches en tous cas !) sont en effet vraiment excellentes. Les innovations générales ne sont pas flagrantes puisque le principe est rigoureusement le même et l'univers aussi. Il est vrai qu'à ce propos, les créatifs de chez Sega ne se sont pas vraiment fautes car ils ont repris l'univers de la maison. Il faut convenir qu'ils avaient quand même réalisé un gros travail pour créer cet univers, gage de qualité pour le saga Clockwork. En effet, à la sortie de ce jeu, le minimalisme créatif de l'époque (sur 16 bits) fut balayé par la débâche d'innovations proposées dans le jeu. Il n'y a qu'à comparer le design des persos du jeu et celui d'autres héros de jeux sur console pour comprendre. Dans le nouvel épisode donc, on garde tout cet univers innovateur avec une qualité technique encore meilleure, une finesse des décors incroyable et malgré tout, une tonne de nouveaux pièges démentels.

Olivier

ÉDITEUR : SEGA

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

SPECIAL : LE PREMIER ÉPISODE

EST TESTÉ EN OFFICIEL

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUE : MOTS DE PASSE

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

92%



Un passage particulièrement intéressant se situe dans le premier étage, où on se retrouve à l'extérieur. Si par hasard on l'a vu du côté du jeu, il faut bien se méfier de l'ennemi qui se trouve à l'extérieur du jeu. C'est la première fois que le jeu se joue à l'extérieur du jeu. C'est la première fois que le jeu se joue à l'extérieur du jeu.



Pour éviter certains ennemis, posez les livres pour les fermer sur ces derniers, le résultat est impeccable.

Un coup de canon pour passer d'un plan à l'autre



À gauche, un arbre témoin du décor mais dont vous vous méfiez. Faites le (comme à droite), et vous aurez droit à un zoom qui fait durer l'attente d'un moment. L'arbre qui explique sur l'ennemi que vous avez vu.



Ce boss orbule du fond de l'écran vous en veut et vous ne pouvez le toucher qu'en frappant le miroir placé au bout de sa queue. Ici, le boss est un train d'agression d'ou sa couleur noir et blanc. Normalement, il est composé de cubes colorés qui tournent sur eux-mêmes en formant un long serpent qui avance de l'avant vers l'arrière. Quand la technique des polygones vient au secours du plat, forme, extraordinaire !

CLOCKWORK KNIGHT 2

Popperschau'e-ne-dalbeken geken



1634. Comme dans le premier épisode, vous pouvez vous approprier des objets qui traitent ou mènent des ennemis groggy par un premier coup. Ici, après avoir récupéré cet outil, n'oubliez pas d'utiliser votre chef pour faire se lever les éléments rouges qui vous permettront d'aller sur la droite en toute quiétude.



Lorsque vous passez sur ce pont rouge, n'oubliez pas de ramener sur vos pas et de glisser la tête dans les engrenages colorés. Quelques coups de cette tête vous permettront de faire se lever le pont en escalier.



SATURN

CHRONOS

17

DAVE HINES

AMUSEMENT

18

AMUSEMENT

MANIACALITÉ

15

MANIACALITÉ

S.M. SOUTAGE

16

S.M. SOUTAGE



J'AIME

- Des graphismes lusifs.
- Un jeu plus long que le un.
- Encore des originalités, comment est-ce possible ?



J'AIME PAS

- Toujours le même univers de la maison.
- Toujours difficile d'attraper un bijou.
- C'est tout !

NOTRE AVIS

Il est vrai que le scénario n'est exactement le même, et l'univers sera moins le jeu regagne de nouvelles. Le jeu est plus amusant, plus amusant et plus amusant. Les graphismes sont encore plus fins et le jeu plus long que le premier épisode.

3.5 - possible d'ailleurs.

Olivier





SATURN

GENRE : BASTON

Lorsque Virtua Fighter premier du nom est sorti en même temps que la Saturn au Japon, ce fut un triomphe retentissant sur toute l'île ! Certes, la console tenait techniquement ses promesses, mais c'est avant tout la notoriété de ce titre phare en Arcade qui abrita le vecteur principal du décollage des ventes de la console 32 bits. Le packaging avait bel et bien convaincu des centaines de milliers de personnes ! Et pourtant... Et pourtant, contrairement à Tekken, Virtua Fighter ne bénéficiait d'aucun mapping ou d'effets techniques retentissants. Manque de temps ou difficulté de programmation ? Tout est n'importe quoi à dire, inégalement même les faibles capacités de la machine. Avec Virtua Fighter Remix, Sega a voulu mettre les pendules à l'heure. Croyez-moi, mieux vaut maintenant posséder cette remise à jour qui est, en tous points, largement supérieure à "l'osquise" précédente. Les animations sont les mêmes (avec toutefois plus de précisions), mais le gros avantage c'est que tous les personnages sont mappés, les musiques ainsi que les bruitages ont été revus, les combattants sont environ 1/3 plus grands, et il n'y a plus aucun bug d'affichage durant les "replay". Vraisemblablement du grand art. Dominage, seulement qu'il soit venue si tard...



T. RAZOH

GRAPHISMES : 18 ANIMATION : 16 MANIABILITÉ : 15 SON/CRUTAGE : 18

EDITEUR : SEGA

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 SIMULT.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5

CONTINUES : NON

SPECIAL : LE MAPPING

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE !

92%



Comme aux premiers jours, il faut de ces phases d'histoire pour donner du sens à la victoire. La différence, la dernière différence, est que le premier chapitre (Duo Sega)...



Virtua Fighter

REMIX

Rappelle-toi, c'était ce fameux soir où les couleurs du coucher de soleil étaient si belles. Notre amour était si fort que tu l'as jeté à mon cou.





NEC PC ENGINE

GENRE : ACTION/RPG

Connu des anciens sur MSX comme étant une des séries les plus longues de Falcom (même la plus longue, disons-le), Dragon Slayer a un grand rapport avec Legend of Xanadu 2. Le premier vaut même à lui-même son titre Dragon Slayer 87 Et que furent donc les sept premiers ? C'est ce que je vous expliquerai un jour dans ces pages si vous êtes sage, mais pour l'instant parlons de Xanadu second du nom. Comme toujours chez Falcom, une intro soignée avec une belle musique, et on enchaîne sur le début du jeu. Vous, le héros Arion, êtes bien embêté. Votre ami Lykos, le roi d'Arion, était du genre à vivre dans un fortin éclusé, n'y est plus, et vous n'y retrouvez que cadavres et autres créatures dites "mort-vivantes". Après avoir rebroussé son journal intime, vous décidez de partir à la recherche un suivant aux indications. Malheureusement, une tempête vous sépare de vos poles. Je ne sais pas si vous avez connu le premier volet, mais ce second-là est plutôt décevant par rapport à son aîné. Oh, non pas que le jeu soit bête, non pas du tout ! Les graphismes sont très fouillés, très "Falcom" en fait. L'animation est souple, votre petit personnage bien rigolo et les musiques sympathiques. À noter, et la réalisation est bonne. C'est le plaisir du jeu qui est plutôt à retenir. Le trime est tellement le même, que l'on arrive à certaines inversions dans le jeu. Comment expliquer par exemple qu'il y ait un coin mystérieux où les habitants ne se rendent jamais dans CHAQUE village que vous visitez ? Y a de l'abus dans l'air, et c'est bien dommage pour ce jeu sympa mais qui malheureusement reste trop étriqué et superficiel pour intéresser la masse des joueurs Nec qui sont forcément des passionnés et des fans du jeu de rôles. Cette faide aventure cumule une dunt creuser l'étonnement de la part de Falcom !



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MUSIQUE SON/BRUTAGE

15

15

18

16

ÉDITEUR : FALCOM

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2

SPECIAL : JEU À DEUX

EN PHASES "ACTION"

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1 SEUL

CONTINUE : SAUVEGARDES

EN BACKUP RAM

DIFFICULTÉ : FACILE

83%



En promenade aux alentours du village, vous êtes attaqués par une horde de sbires féroces. Les pouvoirs plutôt simples, voire un peu flumeaux, peuvent rater dans un coin de l'écran en attendant que leur compagnon se charge de tous les tuer.



Lors d'un combat avec un boss, l'angle de vue change. Malgré qu'une vue d'oiseau, vous passez une vue horizontale.



C'est décevant chose courante sur Nec, mais je grands toujours autant de plaisir à vous montrer l'une des séries qui corrigent désormais si bien l'univers PC Engine.



Il hésitez pas à fouiller tout les endroits. Ainsi, pour vous donner un exemple, la enseigne que vous voyez là cache de forts trésors et de puissants objets de protection très utiles pour les aventuriers.

Dans un magasin, des ustensiles de première nécessité. Une originalité tout de même : vous ne pouvez pas vos objets à prix exorbitant, mais jouer à une "loterie" qui détermine à quel prix ce sont vos les racheter.



CHACUN MOIS, JOYPAN INTERNATIONAL VOUS DÉVOILE LES MEILLEURS JEUX AU MONDE.